SÉRIES TV
LA RENTRÉE DES HÉROS

QUINQUA
HAWKEYE

STAR WARS
ÇA RECOMMENCE !

PREVIEW
SPIDER-MAN
WAID/ROBINSON/DELL'OTTO

COMICBOX

#LE MAGAZINE DES **CULTURES COMICS**

MAGNÉTO

OLIVIER COIPEL
GAIL SIMONE
SARA PICHELLI
MIKE MCKONE
DAVE BAUTISTA

SAN DIEGO COMIC CON INTERNATIONAL

OUI!
ON VOUS PARLE AUSSI DES ANNONCES DU COMIC CON

SUPERMAN
LA FÊTE DU SLIP?

HUGO PRATT
L'HISTOIRE DE SES SUPER-HÉROS

FOREVER EVIL
LÀ OÙ ÇA FAIT MAL!

GARDIENS DE LA GALAXIE

UN PLAN SANS ACCROCS!

M 07155 - 90 - F: 6,90 € - RD

Belgique : 7,90 €

WWW.COMICBOX.COM

DEXTER™

PANINI COMICS
www.paninicomics.fr

Jeff Lindsay redonne vie au serial killer dans des aventures inédites.

DEXTER - RÉUNION D'ANCIENS ENNEMIS
Par **Jeff Lindsay** et **Dalibor Talajić**
112 pages - Le **20 août**

RETROUVEZ-NOUS SUR :

Copyright © 2013 and 2014 Jeff Lindsay.

9 782809 447071

MASTHEAD

ÉDITORIAL

Rédacteur en chef:
Xavier Fournier
xfournier@comicbox.com
Rédacteur en chef adjoint:
Lise Benkemoun
lisebenkemoun@comicbox.com

Rédacteurs:
Pierre Bisson, Zemo, Bernard Dato, Christopher Maloine, Marilys Vallet, Frédéric Mayer.
Secrétariat de rédaction:
Emmanuelle Pavan

Our Man@Panini:
Matteo Losso

Spirit of the PAO :
Izod, Pyro
Couverture: Nick Bradshaw

Remerciements: Dominique Maisons, Thierry Mornet, Sébastien Dallain, Walter DeMarchi, Sophie Cony, Jean-Michel Ferragatti, Denis Velardocchio, François Hercouët, Audrey Ameline, Robin Kinsey, Aude Thomas, Stéphanie (Pulp's).

PUBLISHER

PANINI FRANCE - Z.I. Secteur D-BP 79 - 06705 ST-LAURENT DU VAR CEDEX - Tél.: 04 92 12 57 57 / Fax: 04 92 12 57 58.
Directeur de la publication:
Alain Guerrini
Directeur délégué:
Sébastien Dallain
Comité de direction:
Alain Guerrini, Henri Fumet, Sébastien Dallain.
Directeur éditorial européen:
Marco Lupoi
Rédacteur en chef Panini comics:
Walter de Marchi
Responsable marketing opérationnel: Magalie Brutin
Contrôleur de gestion:
Jérôme Tassel

Abonnements:
PANINI France – Service Abonnement - BP 321 - 27933 GRAVIGNY Cedex - Adresse mail: paninifrance@dinexis.com - Tél.: 02 32 29 18 80 - Abonnement France Métropolitaine pour 1 an (6 numéros): 30 euros. Abonnement France Métropolitaine pour 2 ans (12 numéros): 50 euros.
Impression: Canale Printing S.p.A. Via Liguria, 24 - 10071 Borgaro Torinese (Italie).
Reassort: OPTIMIS CONSEIL
Tél.: 09 75 43 30 09
Email: contact@optimis-conseil.fr.
Commission paritaire:
0916 K 78368
ISSN: N° 1288-9351
Dépôt légal à parution.
Imprimé dans l'UE.

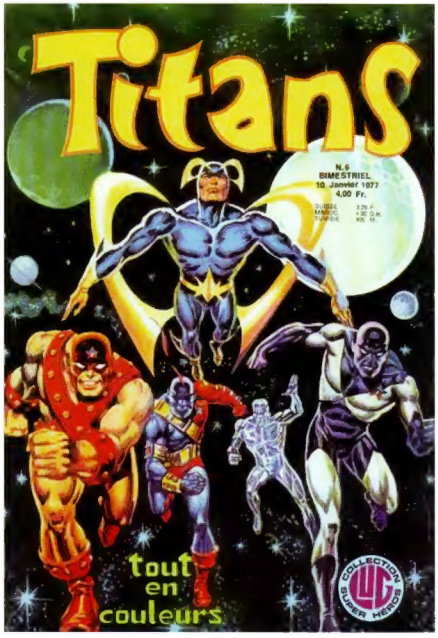
CRÉDITS COUVERTURE:
™ & © 2014 MARVEL. CRÉDITS INTÉRIEURS: tous les personnages et situations contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs. Tous droits réservés. COMIC BOX est une marque déposée propriété de Lise Benkemoun, Xavier Fournier et Fabrice Sapolsky. © PANINI FRANCE pour l'édition française. Tous droits réservés. Reproduction interdite.

MARVEL

MIXTE
Papier issu de sources responsables
FSC® C015529

ÉDITO

#TITANSFOREVER



"Nous sommes ceux qui parlent encore des comics quand les autres, arrivés au bout de l'effet de mode, éteignent la lumière."

Parler des adaptations filmées ou télévisées des comics provoque parfois une crainte auprès de certains lecteurs. Et pourtant, au demeurant, tout ce qui favorise la promotion des héros de comics n'est pas un mal. L'actualité nous donne un bon exemple. Si vous êtes un fan de longue date, ça va vous parler. Si votre passion est plus récente ? Ne vous inquiétez pas, l'exemple vaut aussi pour vous. Vous avez ou aurez forcément une madeleine de Proust dont vous espérez (ou vous espérerez) le retour. Moi, un jour, je suis tombé sur la couverture de *Titans #6*, publié chez Lug début 1977. C'était un autre siècle, un autre monde. Je connaissais déjà *Strange*, farci des aventures de Spider-Man, d'Iron Man, de Daredevil. Les personnages qui couraient à travers l'univers, sur une sublime couverture peinte par Frisano, étaient la première version des Gardiens de la Galaxie. Ils étaient magnifiques... et je ne savais pas qui ils étaient. Après avoir résisté plusieurs jours à l'appel des sirènes, j'ai craqué. Je me suis mis à *Titans*, j'ai fait connaissance avec ce groupe. Mais je n'ai pas eu le temps d'en profiter beaucoup. Quelques mois plus tard l'essentiel des séries publiées dans *Titans* avait été remplacé. Et pour cause : elles s'étaient arrêtées aux USA. Il n'y avait plus de matériel. Ce sont les Gardiens de la Galaxie qui m'ont appris ce qu'étaient des seconds couteaux, que les héros de BD ne naissaient pas égaux, que tous n'étaient pas destinés à connaître 300 épisodes d'affilée. Par la suite j'ai conservé un attachement aux héros du second rang. Plus malléables, plus imprévisibles, plus rares. J'adorais aussi les aventures d'un étrange protecteur de l'univers dont aucun épisode (des albums en grand format) ne semblait raccord. Star-Lord, qu'il s'appelait. Mais un jour *Star-Lord* cessa de paraître, disparu à son tour dans les limbes. Si on m'avait dit à l'époque que je finirais par voir un blockbuster consacré aux Gardiens de la Galaxie, avec en plus Star-Lord en pole position, j'aurais pris mon interlocuteur pour un sacré mytho. Et pourquoi pas une trilogie sur Blade pendant qu'on y... Oh. Euh... Les choses ont donc changé. Et à quel point : là, d'un seul coup, en anticipation de ce film, Marvel s'est bougé pour remettre les Gardiens et leurs membres sur la carte, pour donner à Star-Lord ou à Rocket Raccoon leur propre mensuel. Même les Gardiens de 1977 reviendront d'ici quelques mois. Peut-être pas pour 300 épisodes. On verra.
Mais ce que les Gardiens de la Galaxie, Star-Lord et les autres m'ont appris, c'est que les héros secondaires ne lâchent jamais vraiment l'affaire. Qu'ils sont des titans pour toujours. Qu'il n'est jamais trop tard. Qu'il y a toujours le coup d'après à jouer, ce moment où la musique redémarre, où les lampions se rallument. Alors laissez passer sans crainte la cohue médiatique, les hors-séries de circonstance pour dire que les comics c'est le mal ou expliquer (ça c'est déjà vu) que "*Jack Kirby a créé Superman*" (sic). Peu importe. Nous sommes, vous comme moi, ceux qui parlent encore des comics quand les autres, arrivés au bout de l'effet de mode, éteignent la lumière, pensent que la fête est finie. Pour nous, elle ne fait que commencer. Star-Lord, Rocket Raccoon ou d'autres ont piqué votre intérêt ? Venez, suivez-nous, on a des choses à vous raconter.

Xavier Fournier
Rédacteur en chef

IN

TENDANCES

06
LA RENTRÉE TÉLÉ
Ça se bouscule au portillon du côté des séries TV dérivées des comic-books, un tour d'horizon s'imposait.

12
AVENGERS NOW
Vous connaissiez les Avengers mais vous ne connaissez pas ceux-là. Marvel fait dans le lifting total...

14
VISITE À LONDRES
Parce qu'il n'y a pas que San Diego dans la vie, retour sur le Comic-Con de Londres en juillet dernier.

16
MARCUS, L'INTRÉPIDE
C'est un rêve de gosse qui devient réalité. L'animateur Marcus donne vie au super-héros de son enfance.

17
LANCEUR DE TOILES
Le peintre Fred Ian peint les héros des comics en alliant crédibilité et majesté. Bientôt en expo à Paris !

18
WALKING DEAD, LES JEUX
Voilà une licence qui n'est certainement pas moribonde. Le virus ***Walking Dead*** frappe toujours les jeux vidéo.

22
MAGNÉTO
Dave Bautista prête ses traits à Drax dans ***Les Gardiens de la Galaxie*** et nous fait part de son expérience.

24
STAR WARS
Marvel vient d'annoncer son dispositif pour la relance des comics de ***Star Wars***. Que du lourd !

26
CULT CORNER
LEGO© envahit ce numéro de produits dérivés ! Les mercenaires de l'espace DC et Marvel ne sont pas en reste.

28
MAIL BOX
La rubrique où c'est vous qui travaillez a besoin de vos lettres, mails et tweets pour vivre.

DÉCRYPTAGES

76
IMAGINARIUM
Humberto Ramos a su démarrer dans les comics en lorgnant sur les mangas. Mais depuis, il a évolué...

80
SMART GUIDE
Forever Evil, ***Infinity*** et ***Inhumanity*** rythment la fin de l'été. Mais beaucoup d'autres choses valent le détour !

84
WHO IS
Le Superman de la VF est un pionnier de la traduction de comics. Aujourd'hui encore, Bernard Trout est un passionné.

98
DR PSYCHO
Les héroïnes qui passent pour de grandes féministes le sont-elles vraiment ? Pas si on s'intéresse à leur discours, souvent un peu caricatural.

© Marvel 2014

COMICS UNLIMITED

30
MAGNÉTO
Olivier Coipel est à pied d'œuvre sur ***Spider-Verse***. Mais comment l'artiste vit-il la pression sur ce type de projet ?

36
STAR-LORD
Légendaire, Star-Lord ? Au contraire il a traîné pendant des années sans jamais se fixer. Itinéraire d'un héros atypique.

40
FOREVER EVIL
Le Mal est en train de gagner chez DC. ***Forever Evil*** bat son plein et de nombreux méchants reçoivent leur propre série.

44
HÉROS OUBLIÉ
Les Italiens aussi font des super-héros à l'américaine. À commencer par Hugo Pratt, co-créateur de l'As de Pique.

46
MAGNÉTO
Gail Simone quitte Batgirl mais continue d'écrire les exploits de Lara Croft ou Red Sonja. Un parfum de Girlpower ?

50
SUPERMAN 2.0
Quand ça ne va pas, il faut refaire. Comment Geoff Johns et John Romita Jr. secouent le dernier fils de Krypton.

54
PLANCHES CONTACT
Connaissez-vous Fox-Boy ? Et Laurent Leveufre ? (Re)découvrez-les avec des images commentées par l'artiste.

58
ROCKET RACCOON
"Un raton dans les comics, ça ne marchera jamais !" Enfin si, pour peu qu'il ait beaucoup de patience.

62
MAGNÉTO
Mike McKone dessine la nouvelle ***Justice League United***. Enfin, pas pour longtemps. Explications.

66
SIN CITY
Les deux facettes de ***Sin City*** sont-elles indissociables ou bien se font-elles de l'ombre ?

68
HAWKEYE FÊTE SES 50 ANS
L'archer de Marvel fête ses 50 ans. Héros ? Goujat ? Chevalier au cœur pur ou idiot caractérisé ?

72
MAGNÉTO
Il y a quelques années Sara Pichelli connaissait mal les comics. Elle a sacrément rattrapé son retard !

FUTUR PROCHE

86
QUICKIES
De nouvelles séries comme s'il en pleuvait ! Des crossovers incroyables ! Et plein de Spider-Men partout ! Bref, 60 jours déments d'annonces comics !

90
PREVIEW
Dans la famille Parker je voudrais... La sœur. Est-ce que le monde de Peter va vraiment changer ?

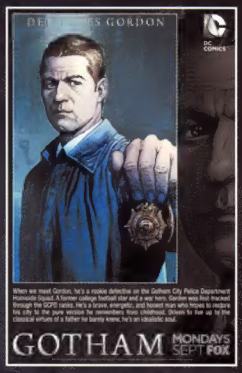
RÉAGISSEZ @COMICBOX

Télé/Comics
Love is ON*

DE MÉMOIRE DE FAN DE COMICS, ON N'AVAIT JAMAIS VU ÇA. ON SAVAIT LES COMICS DEVENUS UN GENRE TRANSPOSABLE À L'ÉCRAN DEPUIS BIEN LONGTEMPS. MAIS UNE TELLE DÉFERLANTE ? JAMAIS. UNE DEMI-DOUZAINE DE PROJETS "LIVE" FORTS (AUXQUELS IL FAUT RAJOUTER L'ANIMATION ET LES PROJETS MARVEL/NETFLIX) VONT RYTHMER LA RENTRÉE. DE *WALKING DEAD* À *FLASH*, LA BD AMÉRICAINE PART À L'ASSAUT DU PETIT ÉCRAN. AU-DELÀ DE LA SATISFACTION DU FAN DE TOUT POIL DE PARTAGER SES HÉROS PRÉFÉRÉS AVEC LE MONDE ENTIER, FAUT-IL S'EN RÉJOUIR ? EST-CE UNE BONNE CHOSE ? COMIC BOX DÉCRYPTE ÇA...

* L'AMOUR EST SUR LES ONDES

the air*



Pour accompagner la promotion de *Gotham*, DC a produit une série de publicités dessinées par Gary Frank et révélées au Comic-Con de San Diego.

Il va y en avoir pour tous les goûts. Et les observateurs que nous sommes n'avons même pas de précédent pour comparer tellement la situation est inédite. Ce qui est certain, c'est que la "fièvre" comics qui touche tout l'entertainment américain atteindra, pour la saison 2014-2015, son paroxysme. Mais avant de s'enflammer et de faire un petit tour d'horizon des forces en présence, revenons sur Terre : si pour les lecteurs de bandes dessinées américaines, ces séries sont des événements, pour le grand public, ce seront simplement de nouveaux concepts, réalisés avec plus ou moins d'inspiration. Il y aura des déceptions. Tous les shows ne seront pas forcément renouvelés à la fin de leur première saison. Bref, les adaptations de comics à l'écran entreront dans la normalité du cycle habituel des séries télévisées. Mais, ne boudons pas notre plaisir…

CHÉRIE ? QU'EST-CE QU'ON MATE CE SOIR ?

Si Batman est le super-héros le plus choyé de la télévision, avec de multiples versions, notamment animées (et une nouvelle en production, prévue pour 2015), il n'a plus pointé le bout de sa cape en personne à la télévision depuis des décennies. Et pour cause, le studio Warner Bros. réserve son homme chauve-souris pour le cinéma. Dès lors, comment faire "du Batman sans Batman" ? La réponse tient en un nom : *Gotham*. La ville du Dark Knight est l'héroïne principale de la série éponyme. Dans une interview à nos confrères d'*Entertainment Weekly*, le showrunner Bruno Heller déclare même : *"Si on m'avait proposé de mettre Batman dans la série, j'aurais dit 'non'!" Pour moi, les personnages cessent d'être des humains dès l'instant où ils mettent leur costume."* Une posture étrange qui tranche fortement avec les autres showrunners bossant pour DC Entertainment, ceux d'Arrow et de Flash notamment.

Gotham raconte l'origine de James Gordon (Ben Mc Kenzie) et l'enfance de Bruce Wayne (David Mazouz), des années avant que ce dernier ne devienne Batman. Elle implique donc à la fois une échelle de temps différente mais aussi une noirceur un peu moins "teenage". Un concept très voisin du *Gotham Central* d'Ed Brubaker, Greg Rucka et Michael Lark, publié chez DC il y a près de 10 ans. Les ingrédients propres à Warner sont là cependant, avec la galerie de personnages du Bat-Universe comme Oswald "Pinguin" Cobblepot (Robin Lord Taylor), Selina Kyle (Camren Bicondova) ou Ivy "Poison Ivy" Pepper (Clare Foley), tout ce beau monde incarnant les futurs ennemis de Batman dans leur jeunesse. Mais *Gotham* a d'autres atouts dans sa manche : une

photographie léchée de David Stockton, un vétéran des séries policières qui a œuvré sur les *Experts*, *Alcatraz* ou *Revolution*. Et la présence au casting de deux comédiens au charisme incontestable : Donal Logue et Jada Pinkett-Smith.

Logue incarne Harvey Bullock, un flic old school désabusé, flirtant largement avec la corruption et la violence. Le personnage de Bullock, créé dans les années 1970 dans *Detective Comics*#441 par Archie Goodwin et Howard Chaykin s'est popularisé à l'écran grâce à la série animée de *Batman* des années 1990, sous la houlette de Paul Dini et Bruce Timm. Le rôle tenu par Jada Pinkett-Smith est plus inattendu : Mme Will Smith se love dans le rôle Fish Mooney, le gros poisson de la pègre de Gotham. Un rôle sur mesure pour une actrice discrète sur les écrans (elle a doublé pas mal de films d'animation, mais n'a pas été vue depuis la courte série *Hawthorne*, suspendue en 2011). Fish Mooney n'a pas d'équivalent dans les comics mais sera une "badass boss de premier niveau" comme le dit Bruno Heller. Sa présence au-delà de la première saison n'est pas assurée et l'on sait, qu'Oswald Cobblepot est appelé à devenir le vrai roi de la pègre. D'ici là, ne boudons pas notre plaisir. *Gotham* débutera sur la chaîne Fox le 22 septembre et sera le clou de la saison pour cette dernière.

Matt Ryan campe un Constantine plus fidèle que ce qu'on a pu voir dans le film.

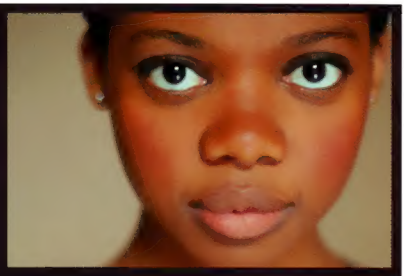
NBC LAISSE UN BRIT METTRE LE FEU!

Chez DC Entertainment, on n'a pas mis tout ses œufs dans le même panier. *Gotham* placé chez Fox, *Flash*, *Arrow* et *iZombie* sur la CW et *Constantine* sur NBC. Il n'y a guère qu'ABC, propriété du groupe Disney (dont fait partie Marvel) et CBS, pas (encore) intéressée, qui ferment leurs portes aux héros de DC.

Dans la galaxie des séries télévisées, *Constantine* occupe une place à part. Car le héros occulte, ancien pilier du label Vertigo, se distingue par un sacré caractère. Mais la notion d'univers partagé est bien là. Dès le premier épisode les fans peuvent y guetter l'apparition d'un talisman célèbre de DC. Les producteurs du show ont déjà annoncé l'arrivée imminente de Jim Corrigan (dans les comics c'est l'*alter ego* du Spectre). De quoi, à l'inverse, inquiéter les puristes d'Hellblazer, soucieux qu'on préserve l'intégrité de cet anti-héros. Et comme la version TV a décidé de lever le pied sur le côté fumeur du héros, on pouvait craindre de se retrouver avec un John Constantine politiquement correct. Surprise : le premier épisode de la série reprend en fait une sorte de "canal historique". C'est John Constantine tel qu'il était en 1988 dans les premiers épisodes du comic-book *Hellblazer*, tel qu'écrit par Jamie Delano et dessiné John Ridgway. Matt Ryan campe un John Constantine autrement plus fidèle que ce qu'on a pu voir dans le film (ce qui n'est pas très difficile, c'est certain) et on retrouve d'autres personnages liés au début du titre : Zed (Angélica Celaya) ou le chauffeur de taxi Chas (Charles Halford). Le paradoxe, c'est qu'une partie des lecteurs n'est peut-être pas habituée à ce Constantine des origines mais plutôt à celui des épisodes plus tardifs. L'autre difficulté de cette série c'est qu'elle s'est fait doubler depuis des années par *Supernatural* sur certaines thématiques. Un des personnages secondaires, l'ange déchu Castiel (Misha Collins), se promenant en imper, à parfois de faux airs d'un Constantine. Le héros fantastique de DC Comics va donc devoir rapidement trouver ses marques et montrer qu'il n'est pas du même tonneau.

LA CW, CHAÎNE DES SUPER-HÉROS ?

Dans le duel qui oppose Marvel et DC par écrans interposés, les dés sont pipés. D'abord



LE ROUGE EST MIS : Flash (à gauche) démarre avec un costume controversé. Mais les producteurs ont annoncé que ce costume évoluerait d'ici la fin de la saison 1. Quant à Roy Harper, il adopte le nom d'Arsenal et non de Red Arrow comme certains l'espéraient. Mais bon, vu son costume, le jour où il décide de changer de nom, il n'aura pas à modifier son uniforme ! Quant au casting choc de la rentrée (en bien) c'est Susan Heyward dans le rôle de Deanna Pilgrim dans la future série ***Powers***.

parce que Warner a littéralement des décennies d'expérience en ce qui concerne le petit écran. Ensuite parce que Marvel Television est d'une certaine manière victime du succès d'*Avengers* et des autres films liés. Ce que les spectateurs pensaient avoir avec *Agents of S.H.I.E.L.D*, c'est une poursuite, un prolongement de cet univers super-héroïque. Raté ! Ce S.H.I.E.L.D-là n'est justement pas un repaire de super-héros. Non, de ce côté-là, c'est bien du côté de la chaîne CW qu'il faut regarder.

Arrow revient pour une troisième saison selon une mécanique maintenant bien rodée, qui ménage un certain "fan service", déjà éprouvé sur les dernières saisons de *Smallville*. Oliver Queen (Stephen Amell) croise maintenant très régulièrement d'autres figures de l'univers DC, qu'il s'agisse de super-vilains mineurs ou carrément d'autres super-héros. L'apparition de Barry Allen en préambule de la série *Flash* a d'ailleurs permis de cristalliser les choses. Navire amiral de la présence de DC Comics à la télévision, *Arrow* peut se targuer d'être un "faiseur de roi". Tout personnage qui apparaît dans un épisode d'Arrow peut prétendre à jouer un rôle dans l'univers partagé avec Flash (voire générer un nouveau spin-off). On peut donc s'amuser à construire des menaces comme le Suicide Squad, jouer avec l'identité de Black Canary, ou même annoncer maintenant l'arrivée de Ray Palmer alias Atom (qui sera interprété par Brandon Routh, l'ex-Superman de Bryan Singer).

Wildcat ou Ra's Al-Ghul font partie des noms évoqués pour cette saison 3. Felicity Smoak (Emily Bett Rickards) ne serait-elle pas l'Oracle de cet univers télévisé ? Un épisode est aussi prévu pour explorer (ou pas) la question. La machine à promo de Warner est redoutable. Il ne se passe pas une semaine sans que ne soit annoncé que tel acteur incarnera tel ou tel personnage secondaire. C'est une question de rythme. *Arrow* s'est imposé parce qu'il était construit sur une histoire précise (le Year One d'Andy Diggle et Jock), sur un personnage déjà connu (le spectateur l'avait croisé dans une autre version de Green Arrow, dans *Smallville*). Tout n'était pas à construire à partir de zéro. Et la saison 3 semble plutôt bien partie pour jouer les rouleaux compresseurs, surtout maintenant qu'elle va pouvoir compter sur la série Flash pour s'échanger des intrigues.

Autre comic-book Vertigo attendu sur la CW : *iZombie*. Mais Warner/DC reste très discret à son propos. Il devrait suivre la trame de la série de Peter Milligan toutefois. Arrivée prévue début 2015.

FLASH MET LE TURBO SUR LES SUPER-POUVOIRS...

La méthode *Arrow* est en effet exportée sur *Flash* avec une bien plus grande amplitude. Dans le cas de la nouvelle série, l'œuvre de départ est le *Flash Rebirth* de Geoff Johns. C'est l'architecture qui défini le personnage de Barry Allen. L'ombre de Johns et les personnages secondaires qu'il a pu utiliser dans le comic-book sont omniprésents dans le premier épisode, qui justifie à la fois les pouvoirs du super-rapide mais aussi l'existence de ses adversaires. C'est un festival de références, de clin d'œil au lecteur. Et, bien entendu, comme avec sa série "sœur", *Flash* va vite s'enrichir de personnages issus de l'univers DC, héros comme vilains : Firestorm (interprété par Robbie Amell, le propre cousin de Stephen !), Captain Cold, Gorilla Grodd, le Reverse Flash, etc. Ne soyez pas non plus surpris si vous voyez débarquer Blue Beetle un de ces quatres, un autre des chouchous de Geoff Johns.

Mais le pied de nez ultime c'est que Warner utilise Flash pour faire... son Spider-Man. Si l'on creuse un peu le sujet, les emprunts aux films de Sam Raimi sont nombreux. Iris West (Candice Patton) est presque transformée en Gwen Stacy (structurellement parlant, à défaut de lui ressembler visuellement), devenant la fille d'un policier. Barry Allen, lui, passe par des stades de métamorphoses amplement familiers (réveil avec la découverte que sa

Les promos d'*Agents of S.H.I.E.L.D* et d'*Agent Carter* sont liées. Normal, la seconde viendra s'insérer pendant la pause hivernale de la première. Ainsi, en cumulant les séries, les spectateurs garderont l'habitude de regarder une série Marvel pendant les hiatus des saisons américaines.

transformation lui a donné des tablettes de chocolat, perception de la vitesse à travers un plateau de repas qui tombe). C'est assurément Flash, pas de problème, mais on a fait ce qu'il fallait pour que Barry Allen soit plus proche de Peter Parker! Une fois qu'on sait ça, d'ailleurs, l'acteur Grant Gustin à même quelques airs d'Andrew Garfield. *Arrow* raconte les aventures d'un super-héros réaliste dans une jungle urbaine, mais avec *Flash* on accède à autre chose puisque là, pour le coup, c'est une avalanche de super-pouvoirs. Ce qui fait que c'est peut-être un clou de plus dans la chaussure du S.H.I.E.L.D. de Marvel. Alors, la maison des idées a-t-elle perdu son mojo à la télévision?

LA RÉDEMPTION MARVELLIENNE

"Peut mieux faire", c'est ce qu'on serait tenté de dire après une première saison d'*Agents of S.H.I.E.L.D.* qui aura permis à Marvel Television d'essuyer les plâtres mais aussi d'égarer une partie de son public en quelques mois. Avec la promesse de l'univers partagé entre les films de Marvel, les spectateurs espéraient une série d'espionnage démente où Iron Man, Thor et quelques autres (ou leurs doublures... Thunderstrike? War Machine? US Agent?) pourraient jouer les guest stars. Au final, la première saison porte lourdement des marques de la méthode Jeph Loeb, éprouvée sur les premières saisons de Smallville et un effet "freak of the week". Les *Agents of S.H.I.E.L.D.* sont construits autour de Phil Coulson (l'agent au tempérament de fonctionnaire qui enquiquinait Tony Stark et Thor au cinéma), mystérieusement revenu d'entre les morts après son trépas dans le film *Avengers*. Mais la production n'a pas su choisir son camp, elle a voulu privilégier un contexte familial et a donc collectionné les personnages secondaires plus "girly", qui n'ont pas de rapport avec ce qu'on connaît dans les comics. Les derniers mois de la saison (en particulier les événements qui font suite à *Captain America, le Soldat de l'Hiver*) ont vu une nette remontée (en particulier dès lors qu'on réalise qu'un personnage secondaire est appelé à devenir un héros Marvel bien connu) mais *Agents of S.H.I.E.L.D.* aborde la saison 2 alors que pratiquement tout reste à prouver.

Conscients de leur erreur, Marvel promet un coup de pied dans la fourmilière pour la saison 2014-2015. Pour commencer, la série se dédouble: *Agents of S.H.I.E.L.D* sera secondée par *Agent Carter*, une série spin-off de 8 épisodes qui racontera les origines de la création du S.H.I.E.L.D par Peggy Carter, agent secret britannique, vue dans le premier *Captain America* au cinéma. Prenant place dans l'après-guerre, cette série devrait permettre à AoS de s'acheter une légitimité historique et placer la barre haut : les réalisateurs de *Captain America* 1 et 2 en réaliseront quelques épisodes et les

scénarios seront concoctés par l'équipe qui a travaillé sur les films. D'ailleurs Howard Stark jouera un rôle dans l'histoire, amenant (en tout cas c'est le but) la série à raconter les fondations de l'univers Marvel télévisuel. Il faut dire qu'*Agents of S.H.I.E.L.D* a induit le concept indirectement en ressortant de "vieux" gadgets rétro sur la fin de la saison 1, hérités de cette première génération. De quoi envisager quelque chose de plus fou. Par ailleurs, l'arrivée de Lucy Lawless (ex-Xéna la guerrière) dans *Agents of S.H.I.E.L.D.* fait déjà chavirer le cœur des fanboys. La comédienne interprétera le rôle d'Isabel Hartley. Autre arrivée, celle de Nick Blood (ça ne s'invente pas) en tant que Lance Hunter, un nom que les fans de comics connaissent puisqu'il a été vu comme directeur du S.T.R.I.K.E. Enfin, du côté des vilains, Reed Diamond aura la tâche de mener la vie dure à Coulson et ses troupes dans le rôle de Kraken (aperçu dans *Secret Warriors*). C'est bien, mais tout cela semble timoré. D'autant plus qu'AoS est le garant de la présence Marvel à la télévision gratuite. Si elle venait à rater sa seconde saison, la série "flagship" n'aurait pas d'autre chance. Et le seul moyen de voir du Marvel sur petit écran serait alors via le service Netflix.

NETFLIX : LA SYNTHÈSE

Finalement, il semble que Marvel se sente plus à l'aise avec l'opportunité que lui offre Netflix. En effet, contrairement à AoS, soumis à des contraintes d'audiences, le réseau privé fonctionne par abonnement et tous les épisodes d'une saison sont livrés au même moment. Les séries sont donc comme des films coupés en 13 épisodes. Dès le départ, les scénaristes ont un plan figé pour l'ensemble des saisons, alors que sur la télévision généraliste, le plan peut changer en fonction du succès ou de l'absence de celui-ci.

Autant de raisons de penser que *Daredevil*, qui débarquera en mai 2015 sur Netflix (et, oui, en France également !) sera d'un niveau proche des productions cinéma de Marvel. Et le casting, annoncé ces dernières semaines semble le confirmer : aux côtés de Charlie Cox (Matt Murdock), on trouvera Vincent D'Onofrio (Le Caïd) Deborah Ann Woll (Karen Page) ou encore Rosario Dawson (dans un rôle non encore révélé qui pourrait être Echo, Elektra ou un tout nouveau personnage).

LE S.H.I.E.L.D., ENFIN !

Un des péchés originels de la série TV de Marvel est d'être construit sur du sable, de ne pas pouvoir s'appuyer sur un arc ou sur une BD existante. Le fait que , jusqu'ici, la branche comics de Marvel n'ait pas pensé à accompagner la série TV d'un titre (ou inversement d'ailleurs) semble incroyable. Tout au plus, jusqu'ici, la série *Secret Avengers* était un titre *S.H.I.E.L.D.* qui ne disait pas son nom. Mais la lacune sera bientôt réglée. L'éditeur vient d'annoncer le retour du S.H.I.E.L.D. en comic-book, dans une BD qui aura pour but d'intégrer les personnages de la TV dans l'univers Marvel (et inversement). Doit-on pour autant craindre la contamination, la reprise en main des comics par le studio TV ? *A priori* non car l'éditeur a recruté du beau monde sur ce projet qui, visiblement, est devenu une priorité. Le comic-book sera donc écrit par Mark Waid (*Daredevil*) tandis que les dessins seront assurés par une équipe d'artistes comprenant Carlos Pacheco et Alan Davis.

Après un galop d'essai en "guest" dans la série *Avengers Assemble*, les Gardiens de la Galaxie obtiendront leur propre série animée en 2015 !

CADAVRES EXQUIS

Bien au-dessus de la mêlée, *Walking Dead* revient en cinquième saison. À ce stade, la chaîne AMC n'en est plus à se faire de souci pour les audiences, les dernières diffusions ayant battu des records d'audiences. Pas de suspense de ce côté, *Walking Dead* ne devrait pas plonger cette saison encore. D'ailleurs le producteur David Alpert a déjà déclaré qu'il en était à se projeter jusqu'à la saison 11 ou 12. Écouter les gens d'AMC parler de leur planning, c'est un peu la même chose que lorsque Kevin Feige parle d'un calendrier des films de Marvel Studios étalés au moins sur sept ans. D'autant que là aussi il y a de l'univers partagé secondaire dans l'air, la seconde série TV parallèle devant arriver courant 2015. Sans parler des autres projets de séries liées à Robert Kirkman ou à Image qui sont dans les tuyaux. Pour la rentrée 2014 c'est déjà l'avalanche. Et ça ne semble pas parti pour se calmer dans les années à venir. Autant dire que ceux qui crient à l'invasion de films tirés de comics (pour seulement une demi-douzaine de longs-métrages par an) vont s'arracher les cheveux. À quelques détails près. D'abord, les comics ne sont pas un genre mais un support. S'il y a effectivement un voisinage (recherché) entre un *Flash* et un *Arrow*, on ne peut les confondre avec *Agent Carter*, *Constantine*, *iZombie* ou *Walking Dead*. De la même manière que, sous prétexte qu'ils sont tirés de romans, on ne peut pas prétendre que des séries comme *Vampire Diaries*, *Game of Thrones* ou *Under The Dome* font de la duplication, de l'invasion. Il est probable qu'une partie du grand public jugera les séries tirées de comics d'abord au regard des thèmes abordés, sans forcément chercher à les relier. Ce n'est pas une gamme. Ce ne sont pas les mêmes productions, les mêmes ambiances. Et vu la dureté des dernières rentrées américaines, il est même possible que certaines séries restent sur le carreau. Mais tout ce que ces personnages demandent, finalement, à l'écran comme sur la page, c'est d'être jugés pour ce qu'ils sont...

DEPUIS DEUX ANS, MARVEL EST ENGAGÉ DANS UNE OPÉRATION DE REFONTE, À COUPS DE VAGUES ANNUELLES. APRÈS MARVEL NOW ET ALL-NEW MARVEL NOW, LA PHASE III VIENT D'ÊTRE ANNONCÉE EN PRÉAMBULE DE LA SAN DIEGO COMIC-CON. CE SERA AVENGERS NOW. ET CEUX QUI TROUVENT LES COMICS TROP TIMIDES, TROP DANS LES JUPES DU CINÉMA, VONT TOMBER DES NUES. CAR CE NE SONT PLUS LES "HÉROS DE PAPA"...

EXTREME MAKEOVER

LE NOUVEAU VISAGE DES AVENGERS

Ces dernières années, on pensait que la San Diego Comic-Con devenait la chose de DC Comics tandis que Marvel se réservait la New York Comic-Con. L'éditeur de Spider-Man a cependant sorti le rouleau compresseur en juillet pour annoncer une refonte massive et de nouvelles séries en cascade. Reconnaîtrez-vous les Avengers d'ici quelques mois? En tout cas leurs visages seront très différents puisque Marvel a décidé d'offrir un lifting spectaculaire à ses piliers. À l'automne les séries ***Captain America, Iron Man*** et ***Thor: God of Thunder*** s'arrêteront. Un relaunch de plus pour profiter de l'effet collector sur le #1? Oui mais pas seulement. Car les vedettes des nouvelles séries ne sont pas forcément celles que l'on croit. Il s'agit de booster des séries de personnages majeurs qui sont cependant redescendu dans le peloton des ventes ces derniers temps. Le très intéressant ***Thor: God of Thunder*** avait sans doute le défaut de se passer totalement en marge des autres séries. Marvel relance la série en changeant le personnage central. Écrite par Jason Aaron (actuel scénariste du dieu du tonnerre) et dessinée par Russell Dauterman (Cyclops), la nouvelle série racontera les aventures d'une femme, nouvelle propriétaire du marteau (et se transformant donc en Thor féminin). Là pour le coup Aaron peut être assuré de ne pas passer inaperçu puisque la nouvelle a fait le tour des agences de presse. Encore que le message a souvent été déformé (donnant "*Thor devient une femme*" alors qu'il faudrait dire "*Une femme devient Thor*"). L'autre Thor, premier du nom, ne disparaîtra pas totalement, encore qu'il lui faudra prendre de nouvelles habitudes puisque désormais privé de son marteau. Il y a encore un an et demi, par rapport à DC Comics, Marvel accusait un lourd déficit en nombre de séries basées sur des héroïnes. L'éditeur semble bien décidé à changer la donne en confiant à des femmes des noms et des rôles bien connus dans son univers. Si certains ont cru deviner que la nouvelle Thor serait... Angela, ils devront repasser, puisque l'héroïne de Neil Gaiman, importée de l'univers de Spawn, reçoit elle aussi son propre mensuel, co-écrit par Kieron Gillen et Marguerite Bennett. Phil Jimenez dessinera l'histoire principale (et ce n'est pas idiot d'aller chercher un dessinateur associé à Wonder Woman) mais la française

Stephanie Hans est elle aussi associée au projet. Elle dessinera certaines pages intérieures et les couvertures. Enfin, dans une triple logique tenant à la fois de l'attention portée aux Avengers, du besoin de séries de femmes et de l'influence croissante de Spider-Verse (voir notre rubrique News), Marvel va aussi combler une autre lacune. Une série mensuelle consacrée à Spider-Woman (Jessica Drew) va enfin (re)voir le jour. La femme-araignée sera animée par Dennis Hopeless

(*Thunderbolts*) et Greg Land...

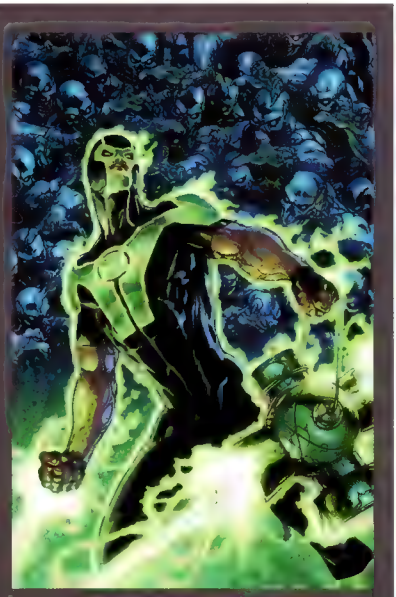
À chaque phase de l'évolution de Marvel, son "template". Quelques années en arrière on comprenait que le succès des premiers volumes d'*Uncanny X-Force* ou de *Wolverine & The X-Men* avaient influencé la stratégie de l'éditeur. Cette fois, clairement, le modèle c'est le "Spider-Man Supérieur". Pendant presque deux ans le tisseur de toile a été remplacé. Les fans ont hurlé... mais se sont précipités dessus et le succès commercial a été là, organisant de plus le retour de Peter Parker à un niveau de ventes qu'il n'avait pas connu depuis des années. Et Marvel s'est aussi souvenu des ventes records de *Captain America* quand ce n'était plus Steve Rogers mais Bucky qui occupait ce rôle. *All-New Captain America* verra Sam Wilson (le Faucon) devenir le nouveau porteur de bouclier [*]. Le scénariste actuel de *Captain America*, Rick Remender, fera toujours partie de l'aventure, escorté cette fois par Stuart Immonen (*All-New X-Men*) aux dessins. Marvel croit visiblement très fort à ce concept, qui fera aussi l'objet d'un prélude en six épisodes, la mini-série *Captain America : Fear Him* (Dennis Hopeless et Szymon Kudranski). Captain America remplacé, on a déjà vu ça. C'est vrai. Et un jour ou l'autre le sieur Rogers reviendra. Mais en réalité il s'agit surtout d'amener Sam Wilson au premier plan, tout comme la manœuvre avait précédemment servi à imposer le personnage du Winter Soldier. D'ailleurs, l'ex-compagnon d'armes de Steve Rogers est aussi dans l'actualité. *Bucky Barnes : Winter Soldier*, par Ales Kot et Marco Rudy, verra le héros assumer un rôle vraiment très différent de ce qu'on lui connaissait auparavant. "L'effet Superior" est explicite quand on se tourne vers Iron Man, lui aussi relancé sous le titre de... *Superior Iron Man*. Cette fois il ne s'agit pas d'une histoire de remplacement mais d'un changement ou encore d'une accentuation. Bien entendu Iron Man récolte une nouvelle armure (argentée) au passage. Mais surtout Tony Stark lui-même passe du côté obscur (cela couvait depuis *Civil War*). Sombrant dans l'égocentrisme, il va devenir une gêne pour la plupart de ses collègues et déménager sur la côte Ouest. Pour l'occasion, Marvel a fait son marché chez des auteurs de la concurrence. L'histoire est écrite par Tom Taylor, un auteur expérimenté dans le thème du héros devenu mauvais (*Injustice, Earth 2*) et le dessinateur Yildiray Cinar (*Supergirl*). Au-delà des séries liées à Thor, Cap et Iron Man, c'est bien entendu le contenu et la composition des séries *Avengers* qui vont être également impactés. D'ailleurs Marvel en profite pour relancer l'une d'entre elles. L'excellent *Mighty Avengers* d'Al Ewing va être renommé *Captain America and the Mighty Avengers* (dessiné par Luke Ross), pour profiter du buzz prévisible autour de Sam Wilson.

"Le but est de changer les rapports de force dans l'univers Marvel."

Pour les fans du canal historique, notons que la série *Thunderbolts* (l'équipe menée par le Hulk Rouge) s'arrête et que le responsable éditorial de la série a indiqué que parmi les pistes en cours, un nouveau volume impliquant certains des personnages originaux (les Thunderbolts façon Kurt Busiek) était à l'étude. Du côté des mutants des choses aussi sont à venir avec la disparition annoncée de Wolverine. Rien que *Wolverine and the X-Men* devrait être forcé de revoir son titre. Un focus devrait également être donné aux Inhumans. Marvel fait le forcing pour réinstaller les personnages, en prévision d'un futur film mais la stratégie semble moins payer (en tout cas jusqu'ici) que la relance récente des *Gardiens de la Galaxy*. Le but est de changer les rapports de force dans l'univers Marvel. On sait que la camaraderie entre Thor, Cap et Iron Man a souvent donné le ton. Là, au-delà des visages, ce sont les règles qui vont changer. Comment ces personnages qui ne se connaissent pas très bien vont-ils faire évoluer l'univers partagé? C'est tout l'intérêt de la chose.

X.F.

[*] Marvel ayant décidé d'annoncer l'identité du nouveau Captain America avant la parution de l'épisode en question, nous observons la même chronologie.



PLUS QU'UNE TENDANCE...

DIVERSITÉ COMICS ?

IL N'Y A PAS QUE LES FEMMES QUI DEVIENNENT DE PLUS EN PLUS VISIBLES DANS NOS COMICS. ET CE N'EST PAS EN HAUT SUR LA PHOTO.

Chez DC, on n'est pas étranger à la technique du "remplacement" pour apporter plus de diversité ethnique, de mixité. Du côté des femmes, ça va. DC tient la dragée haute, avec des héroïnes variées comme Batwoman, Catwoman, Harley Quinn ou Wonder Woman. Mais sur la diversité ethnique, les résultats sont plus limités. L'Aqualad noir de *Brightest Day* n'a pas résisté au grand reboot. Simon Baz, le Green Lantern musulman introduit à grand renfort de pub en 2012 a été renvoyé au fond de la salle. Wally West a été reinventé pour sortir du moule "white anglo-saxon protestant". Mais c'est peu. Au point que lors d'un panel à San Diego une fan a apostrophé les responsables de DC en leur demandant pourquoi ils semblaient avoir honte de la diversité. L'éditeur Brian Cunningham s'est défendu en expliquant que ce n'est pas parce que DC ne fait pas de bruit autour de sa diversité qu'elle n'existe pas. Et de citer Cisco Ramon (Vibe) comme exemple. Dommage que, justement, sa série vienne de s'arrêter...

LONDON FILM AND COMIC CONVENTION

BAROUD D'HONNEUR EUROPÉEN AVEC STAN LEE

LE WEEK-END DU 14 JUILLET SE TENAIT L'ÉDITION SUMMER 2014 DU LONDON FILM AND COMIC BOOK CONVENTION. LA LISTE D'INVITÉS COMICS ÉTAIT TRÈS ALLÉCHANTE, ELLE ANNONÇAIT LA DERNIÈRE APPARITION DE STAN LEE EN EUROPE... ET COMIC BOX SE DEVAIT D'Y ÊTRE !

Tentant de rivaliser avec le Comic-Con de San Diego, cet événement a cependant été, à la fois le plus populaire de ces dernières années, et pour certains le plus décevant… En effet, on parle de 100000 participants sur tout le week-end avec une augmentation de 50 % par rapport à l'année précédente, ce qui a pris un peu de court les organisateurs ayant pourtant prévu un staff de 350 personnes pour l'occasion! Les queues devant les entrées du Earl's Court faisaient peur… Prévenus qu'ils ne pourraient sans doute pas entrer, des milliers de gens sont restés, certains ont obtenu gain de cause à 15h. Ils étaient arrivés à 9h30… Les plus prévoyants, qui avaient acheté et prépayé un billet spécial "lève-tôt" râlaient car ils n'ont pu entrer que vers 10h30, alors que la convention avait déjà ouvert ses portes depuis une heure… Mais ce n'était déjà pas mal! Car à part les billets gold ou silver à 150 euros, qui donnaient la priorité à leurs porteurs, il fallait s'armer de patience et faire la queue pendant des heures pour rencontrer ses idoles. À commencer par LA légende vivante des comics : Stan Lee. Pour lui, il fallait avoir réservé un billet spécial (45 livres sterling pour un autographe ou une photo). Malgré son grand âge et ses problèmes d'audition, le grand Stan est resté disponible pendant des heures, faisant des photos, signant et répondant aux fans avec le sourire et un très grand sens de l'humour. Il dit de Superman que *"son plus grand super-pouvoir, c'est celui d'enlever ses lunettes et que personne ne le reconnaisse"*, il admet que Spider-Man est parmi ses personnages préférés, mais qu'avant de se décider à l'appeler comme ça, il a hésité et il a dû convaincre plein de gens, qui ensuite ont fait mine d'avoir inventé le nom avec lui! Il a enchaîné sur les histoires dont il se souvient le plus, notamment un épisode dans lequel Daredevil et Namor se battent jusqu'à épuisement pour finir *ex aequo*... Il raconte aussi qu'il aimerait bien être anobli par la reine, parce que sa femme est Anglaise et que ça lui ferait plaisir! Il se confie sur son déménagement en Californie : *"Avec un soleil pareil, c'était la meilleure chose à faire"*. Il raconte qu'il a discuté comics avec le président Reagan à l'époque, et que si *"la plupart de ses personnages ont un prénom et un nom qui commencent par la même lettre, comme Peter Parker, par exemple, c'est parce que déjà, quand il*

"Stan dit que travailler avec Steve Ditko fut un immense privilège."

était jeune, sa mémoire avait tendance à flancher" ! Les centaines de personnes présentes dans la salle ce vendredi-là sont reparties sourire aux lèvres et avec une admiration encore plus grande pour Stan! Malheureusement, le lendemain, il a dû interrompre sa séance de dédicaces pour cause de fatigue. Il a laissé des dizaines de fans d'autant plus déçus que les organisateurs répétaient que c'était sa dernière convention européenne… Dimanche après-midi, il avait retrouvé la pêche et enchaînait de nouveau les questions-réponses et quelques photos. Disons que la majorité des fans ont eu la chance de l'apercevoir, et certains l'ont même entendu dire *"qu'il regrettait de ne pas avoir créé Wolverine et Deadpool"*, qu'il lui semblait qu'à son époque, *"écrire une bonne histoire suffisait, alors qu'aujourd'hui le niveau des dessinateurs est tel qu'il faut être excellent et qu'il faut savoir recruter de grands artistes pour dessiner de bonnes histoires"*. Il reconnaît que travailler avec Steve Ditko fut un immense privilège, qu'il aime beaucoup Tony Stark et que tous les films Marvel lui semblent excellents. Et que vu l'argent que les studios Marvel gagnent avec leurs productions, DC devrait peut-être songer à lui donner un petit rôle, une apparition, histoire de faire le buzz! Quel farceur ce Stan Lee!

DEUX POIDS, DEUX MESURES…

Mais tandis que le maître signait, à part, derrière des rideaux, avec une équipe aux petits soins pour lui, les autres artistes de comics étaient moins bien traités… Relégués au premier étage, dans un hall bruyant et surchauffé, ils n'avaient pas vraiment l'impression d'être des invités de marque. Surtout quand à 15 h, on finit par leur apporter un petit sandwich et un coca chaud pour déjeuner… Mais ils ont tous fait contre mauvaise fortune bon cœur, ils ont continué leurs dédicaces tout en reconnaissant que la plupart des gens n'étaient pas forcément venus pour eux, mais pour voir des acteurs connus. Parmi eux, c'est John Hurt et Carrie Fisher qui ont attiré le plus grand nombre de fans. Quant aux acteurs de *Game of Thrones*, les interprètes d'Arya, de Tyrion, d'Hodor, de Shae et même une piñata à l'effigie de Joffrey ont eu autant de succès que Stan Lee et ont réjoui les foules! Au terme de ce week-end marathon, les plus chanceux, ou les plus coriaces sont repartis avec 40 ou 50 photos et autographes. L'édition de cet hiver est prévue pour les 18-19 octobre, alors soyez prévenus. Winter is coming…

Lise Benkemoun

MY TAYLOR IS RICH… BUT ANARCHIST!

Si vous vous rendez à Londres cet été (avant le 19 août), ne manquez pas d'aller à la British Library (tout près de la gare de King's Cross/St Pancras) voir Comics Unmasked : Art and Anarchy in the UK. Le but de cette exposition : montrer tout l'intérêt des comics anglais, qui, loin de l'imagerie populaire de "gentils trucs pour enfants", ont toujours été subversifs. Interdite aux moins de 16 ans non accompagnés, cette expo très colorée, mais très sérieuse, parle de sexe, de violence, de chaos, de satire et de Margaret Thatcher, dont le visage trônait à l'époque sur une des couvertures d'Hellblazer (1988)! La section intitulée Politics est à ce titre l'une des plus réussies, avec une explication des diverses censures contre lesquelles la BD anglaise a dû lutter, mais aussi des perles, comme un exemplaire de *Marvelman family and the Klu Klux Klan* de 1958 ou les premiers comics des Suffragettes. Dans d'autres sections, on a aussi la chance d'admirer les cases de *The Illustrated Police News* de 1888 sur Jack l'éventreur et ses victimes, ou d'admirer le strip de *Animal Farm*, commandé par les services secrets britanniques à Norman Pett pour lutter contre le communisme! Sans compter les dessins hilarants de Millar avant la création de *Kick Ass*, l'orignal du script de *V For Vendetta* par Alan Moore, les notes et dessins préparatoires d'*Arkham Asylum*, un original de *Promothea*, le bouquin de magie de John Dee, un *Sandman* prêté par Neil Gaiman, *Tank Girl*, bref, un tas de trucs intéressants! L'exposition mêle habilement personnages populaires, comics underground et références historiques très pointues, on est à la Bibliothèque nationale tout de même! Notre préférence ira toutefois à la reconstitution grandeur nature d'un atelier de dessin, au miroir en forme de case BD qui ouvre l'expo et, plus que tout, aux silhouettes de Guy Fawkes, habillées et portant le masque de V à tous les coins de l'expo, qui vous donnent l'impression d'être poursuivi! Bref, une expo qui rend ses lettres de noblesse aux comics anglais et les fera sans doute découvrir à un nouveau public. Si vous avez la chance d'y aller le week-end du 15 au 17 août, vous pourrez assister à des panels thématiques et rencontrer Bryan Lee O'Malley, le créateur de Scott Pilgrim. Passez aussi voir la Galerie des trésors au rez-de-chaussée, il y a des notes écrites de la main de Léonard de Vinci, un dessin original de Michel-Ange et les originaux des paroles de toutes les chansons des Beatles! S'il est vrai que *Good girls go to Heaven, bad girls go to London*, ("Les gentilles filles vont au paradis, les irrécupérables vont à Londres"), alors j'ai choisi mon camp.

MAGNÉTO

L'INTRÉPIDE
DU RÊVE À LA RÉALITÉ

POUR CEUX QUI NE LE CONNAISSENT PAS, MARCUS EST JOURNALISTE SPÉCIALISÉ DANS LE JEU VIDÉO (GAMEONE, NOLIFE). MAIS DANS LES ANNÉES 1970, LE PETIT MARCUS, FAN DE COMICS AIMAIT DESSINER. IL AVAIT CRÉÉ SON PROPRE SUPER-HÉROS : L'INTRÉPIDE. TRENTE-SEPT ANS PLUS TARD, PLÉBISCITÉ PAR DE NOMBREUX INTERNAUTES, LE HÉROS RESSORT DU TIROIR POUR PARAÎTRE PROCHAINEMENT AUX ÉDITIONS ANKAMA... UN RÊVE DE GOSSE QUI SE RÉALISE !

Expliquez-nous un peu les origines de votre projet...

Marcus : Quand j'étais petit j'adorais les BD *Strange*, *Spider-Man*, *Iron Man*, *Daredevil*. Notamment un numéro de *Special Strange* relié qu'on m'avait offert un été, en 1976 et qui devait m'occuper pour toute la durée de mes vacances en famille... Je l'ai littéralement dévoré pendant le trajet. C'est là que du haut de mes 10 ans, j'ai décidé de créer mes propres histoires de super-héros. J'avais déjà dessiné de petites histoires un peu parodiques, mais là je voulais autre chose, un personnage courageux et intègre, un peu comme mon héros favori, Spider-Man. Je le voulais très sérieux, qu'il soit fort, qu'il ait des pouvoirs... et involontairement, cela s'est révélé drôle.

Mais d'où vient ce nom "L'Intrépide" et sa façon de parler si caractéristique ?

Son nom vient de ce fameux hors-série Strange, où Daredevil était appelé "L'Intrépide Daredevil". Car à l'époque, les traducteurs s'en donnaient à cœur joie niveau vocabulaire, on pouvait lire des diatribes en plein combat comme *"Tremblez sous mon joug !"* dans des bulles de 12 lignes où les protagonistes décrivaient chacune de leurs actions. En relisant des vieux comics aujourd'hui on peut trouver ça drôle, mais ça n'était pas fait pour, à l'époque, c'était très premier degré. L'Intrépide a gardé ce côté grandiloquent venu d'un autre âge, ponctué de *"Sapristi"*, *"Saperlipopette"* ou *"Prends garde gredin !"* quand il poursuit son ennemi de toujours, le Voleur Vert. Parce que pour le petit Marcus de 10 ans, c'était comme ça qu'on parlait dans les comics. Durant ces 7 pages de l'époque, comme je ne savais pas bien dessiner, les personnages expliquaient tout ce qu'ils faisaient pour pallier les défauts de mon modeste coup de crayon : *"Oh mon Dieu, il sort un missile de sa botte !"* et là il sortait un missile qui faisait 3 fois sa taille ! J'aimais beaucoup la série *Les Mystères de l'Ouest* à l'époque, je pense que ça m'a pas mal inspiré aussi. Et pendant 37 ans, cette bande dessinée est restée dans un tiroir.

Et comment l'Intrépide est-il revenu ?

Marcus : Pour un numéro du magazine vidéo *JeuxActu* spécial Spider-Man, j'ai choisi de montrer mes vieilles planches de l'Intrépide, avec leurs taches, les bouts de scotch et ma couverture en carton ondulé issue d'une boîte à pizza. À la fin de cette vidéo j'ai promis de scanner ces planches pour les faire découvrir. Ce que j'ai fait un peu plus tard sur ma page Facebook en pensant qu'on allait gentiment se moquer de ma nullité. En fait, dans les heures qui ont suivi, j'ai reçu un premier dessin de l'Intrépide, puis deux, puis trois... les internautes se l'étaient réapproprié et moi j'étais comme un gamin devant le phénomène. Aujourd'hui on en est à plus de 400 hommages. Parmi tous les hommages reçus, il y en avait un de Guillaume Lapeyre, dessinateur entre autres de *City Hall*.

Guillaume : Effectivement, quand j'ai vu le post de Marcus sur Facebook, j'ai sauté sur une feuille et en un ou deux heures c'était bouclé... Sauf que j'ai mis une demi-journée à me décider avant de l'envoyer, la pression sans doute...

À quel moment le projet est-il passé du stade d'idée ou d'envie, à celui de projet réel ?

Guillaume : Je me souviens avoir appelé Rémi (Guérin, le scénariste de *City Hall*) et lui avoir dit *"Je veux faire l'Intrépide avec Marcus, tu n'as pas le choix !"*. Et il a accepté, à la fois pour me faire plaisir, mais aussi parce que c'est un lecteur-collectionneur de comics et que le sujet l'a du coup tout de suite inspiré. D'ailleurs c'est lui qui a trouvé le concept général de la série. Car quand on en a parlé Tot (*aka* Anthony Roux, directeur d'Ankama, mais aussi scénariste), il a tout de suite pensé qu'il ne fallait pas se cantonner à un one-shot pour profiter d'un

effet de buzz, mais vraiment lancer un nouveau héros et une série. D'où ce *#0* distribué en salon et aussi disponible sur internet (*leqgdelintrepide.blogspot.fr*). La première partie c'est Marcus qui raconte, il explique la création du personnage et la seconde, scénarisée par Rémi, est une sorte d'introduction. Et pour la suite, Rémi a eu une idée géniale : dans les comics, il existe beaucoup d'univers alternatifs, mais un super-héros qui voyage dans le temps, c'est moins courant. Le concept est ultra simple, le héros est catapulté à notre époque, il continue de dire "*Sapristi*", "*Vil gredin!*", il est dans un monde qu'il ne comprend plus, le Voleur Vert l'a suivi et lui est super à l'aise avec le monde moderne. Et lors d'un combat entre les deux ennemis jurés dans la Géode à Paris, L'Intrépide est frappé par le laser d'un canon qui crée autant de version de lui que de miroir dans la Géode, qui les propulse dans le temps, à différentes époques.

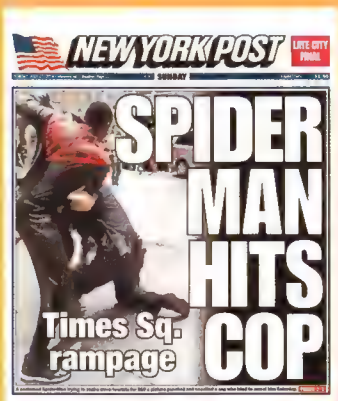
Alors c'est quoi l'avenir de l'Intrépide?

Marcus : On est tous les 3 fans de *Retour Vers le Futur* et avec l'idée géniale de Rémi, on peut vraiment emmener notre héros partout. Surtout que nous avons tous nos époques favorites, on peut l'envoyer durant la Première Guerre mondiale, au Far West, dans une époque où le Voleur Vert est devenu président de la République en se faisant passer pour un militant écologiste... il n'y a pas de limite!

Guillaume : Quant à moi, j'ai un véritable plaisir à travailler sur ce format "comics". C'est fluide, c'est coloré, je m'éclate vraiment! Alors si demain Ankama me dit : "*On lance une série sur les 10 prochaines années*," je fonce!

Propos recueillis par Marylis Vallet

L'Intrepide #1 sortira en librairie le 29 août 2014, relié, aux éditions Ankama.



MILES MORALES PÈTE UN CABLE!

On a l'habitude des voyous qui se déguisent en Batman ou en Spider-Man. Encore que, pour ce dernier, jusqu'ici, on n'avait vu que la version classique s'illustrer dans la rubrique fait divers. Ultimate Spider-Man (Miles Morales) vient de rejoindre cette liste peu glorieuse. L'histoire s'est passée à New York, alors qu'un cosplayeur déguisé en Spider-Man était en train de se disputer avec une passante au sujet d'une histoire de photo payante. Un policier est intervenu, a tenté de calmer le jeu... et a gagné le droit de se faire agresser! Plusieurs policiers ont dû s'y mettre pour maîtriser le forcené. Qui n'a pas été payé pour la photo mais qui a quand même fini à la une du *New York Post*!

FRED IAN EXPOSE LES SUPER-HÉROS

Du 9 au 31 octobre prochain, la Galerie Carole Kvasnevski (Paris XVII[e]) accueillera les toiles super-héroïques de Fred Ian. Non seulement c'est un artiste à part entière (et même deux artistes, puisque Fred explique travailler d'après les photos prises par son compère Yann) mais ses thèmes de prédilection devraient vous intéresser : "*J'ai commencé à travailler sur les super-héros sur l'insistance d'amis du forum Marvel Customs, à la base je n'étais pas très chaud, mais après réflexion, j'adore la peinture à l'huile, le portrait et j'ai toujours été passionné par les super-héros de mon enfance, passion qui s'est rallumée il y a une dizaine d'années. Alors pourquoi reculer?*" Et à voir le résultat on ne peut qu'abonder. Une Mystique plus vraie que nature, une Black Widow réaliste, belle tout en restant crédible,

avec un petit air fatigué. Fred Ian est fidèle aux personnages qu'il représente tout en trouvant un ton : "*À la base, mes portraits 'classiques' étaient réalistes, même si les coloris pouvaient être saturés. C'est en voyant ces portraits que les passionnés de l'univers super-heroïque m'ont demandé de réaliser leurs héros préférés dans la même veine. D'où des traits réalistes, avec des grains de beauté, coutures et plis de vêtements, divers détails les inscrivant dans notre réalité. Mais parfois, je m'éloigne du réalisme pur et dur lorsque je pars sur un esprit affiche de propagande, ou quand je réalise un portrait de cour, comme le nouveau portrait de Doom que je viens de réaliser.*" Très humble, l'artiste explique : "*Après, et malgré de longues heures de recherches et de travail, on n'est jamais à l'abri de bonnes ou de mauvaises surprises lorsque le travail commence à s'affiner.*"
Et franchement, pour avoir vu certaines des toiles, ce ne sont que de bonnes surprises!

LA MORT EST... UN JEU VIDÉO !

LE JEU VIDÉO EST DÉSORMAIS UN PASSAGE OBLIGÉ, POUR UNE SÉRIE TÉLÉ OU UN COMIC EN VOGUE. FORT DE SON SUCCÈS DANS L'UN ET L'AUTRE DE CES MÉDIAS, RIEN D'ÉTONNANT DONC, À CE QUE *WALKING DEAD* CONFIRME SA RÉUSSITE SOUS FORME DE POLYGONES ET DE PIXELS !

Lorsque le scénariste Robert Kirkman et le dessinateur Tony Moore lancent la BD *Walking Dead* en 2003, se doutent-ils un seul instant du destin qui attend cette nouvelle série, reprenant à son compte le code des meilleurs films du genre zombiesque ? Policier blessé en service, Rick Grimes se réveille dans un hôpital désert... Il se rend très rapidement compte que la vie a laissé place à la mort, et que désormais, des zombies squattent les rues de la ville. Il se lance alors à la recherche de sa famille... Mettant en avant les relations humaines, autour de thèmes comme la survie ou le sacrifice, *Walking Dead* s'affirme très vite comme une référence. Il n'est donc pas étonnant qu'un projet télé se soit rapidement imposé.

Alors que la bande dessinée continue de cartonner à chaque nouvel album (déjà 21 volumes...), la série télé qui s'en inspire a su s'émanciper, en proposant une aventure nouvelle, une intrigue, et des situations revues, parfois en partie, d'autres fois totalement. Évidemment, le fond reste le même, tout comme le fil conducteur qu'est la survie. Au-delà des modifications liées à l'histoire, c'est surtout dans le traitement des personnages, voire de la création de certains, devenus véritablement cultes (doit-on encore citer Daryl Dixon ?) que la différence est la plus évidente.

Dans une période où (quasiment) tout succès comics/série télé/ciné est adapté pour plaire aux gamers, c'est tout naturellement que *Walking Dead* passe par la case jeu vidéo. Deux éditeurs se lancent dans l'aventure... Dans *Walking Dead : Survival Instinct*, Activision propose d'incarner Daryl Dixon dans un First Person Shooter (FPS) de piètre qualité, qui se veut être un spin-off de la série télé. De son côté, Telltale Games prend l'option comic avec sa série *Walking Dead Saison 1* et *Saison 2*. Beaucoup plus aboutie, intéressante, captivante (et plus encore) : c'est très clairement la seule adaptation du jeu vidéo à retenir de la licence...

THE WALKING DEAD (SAISON 1)
Plateformes : iPhone, Android, PlayStation 3, PS Vita, Xbox 360, PC

Le groupe est amené à changer tout au long de l'aventure, en grande partie selon les choix du joueur (ci-dessus). Lee est, en quelque sorte, un père de substitution pour Clementine (ci-contre)

TELLTALE GAMES ET *WALKING DEAD* : L'UNION SACRÉE !

Sobrement et simplement, intitulée *The Walking Dead*, l'aventure se déroule en parallèle du comic-book de Robert Kirkman. Prenant la forme d'une saison (façon série télé) divisée en 5 épisodes, l'histoire évolue au gré des décisions du joueur, permettant à chacun de "vivre" le jeu différemment. Évidemment, la trame principale reste la même : Lee Everett, fraîchement condamné pour meurtre et la petite Clementine, tentent de retrouver les parents de cette dernière. À noter que l'aventure démarre le jour même ou "l'infection" commence. On peut ainsi voir les choses évoluer progressivement, alors que Lee est emmené au pénitencier...

Le jeu reprend les mécanismes d'un Point & Click classique (*Les Chevaliers de Baphomet*, *Monkey Island*...). En effet, si le joueur peut bouger le personnage de Lee, il contrôle aussi un curseur à l'écran. Ce dernier est l'élément le plus important, puisque c'est lui qui permet de réaliser toutes les actions du jeu, que ce soit pour ouvrir une porte, ramasser un objet, ou même frapper un mort vivant ! Car cette version de Telltale, contrairement au jeu d'Activision, n'est pas un simple jeu d'action dans lequel il suffit de renvoyer *ad patres* moult zombies. Non, le joueur est invité à vivre pleinement l'aventure. Chaque prise de décision, chaque action importante a ses conséquences. L'histoire évolue ainsi en fonction du parcours du joueur et très rapidement, on se rend compte de la difficulté à vivre en groupe. En effet, on se retrouve parfois à devoir faire des choix : qui doit survivre ? Qui doit mourir ? Doit-on piller un véhicule sans surveillance ? etc... Et cela aura un impact direct sur les autres survivants. Il y a ceux qui vous soutiendront et ceux dont il faudra alors se méfier. Chaque

joueur peut appréhender l'aventure à sa façon, vivre des situations différentes et évoluer en fonction de ses convictions. Les séquences d'action ne sont pas en reste. Il faut appuyer le plus rapidement possible sur les touches qui apparaissent à l'écran. On appelle ce type de gameplay des séquences QTE (Quick Time Event). En cas d'échec, Lee termine généralement les tripes à l'air. Enfin, le jeu permet de rencontrer quelques personnages phares, à l'image de Glenn, qui fera partie de votre groupe des les premières heures de jeu, avant de partir pour... Atlanta!

Peu de jeux vidéo peuvent prétendre apporter autant de liberté de choix, et surtout, autant d'immersion. On ne joue pas à *Walking Dead* (*Saison 1* et *Saison 2*), on vit l'aventure pleinement! Ainsi, et pour prendre un exemple (très tôt dans le jeu afin d'éviter tout spoil), le joueur est amené, lors d'une attaque de morts vivants, à choisir entre sauver l'enfant d'un des protagonistes de son groupe, et protéger le fils... d'Hershel (celui-là même de la bande dessinée)! Au-delà de la perte d'un personnage, cela aura un impact sur le reste de l'aventure et notamment sur la relation avec le père du jeune garçon...

Enfin, parlons de la réalisation, que les fans de comics apprécieront à sa juste valeur! Le jeu utilise en effet le Cell-Shading (texture façon comic ou dessin animé) pour un rendu visuel très réussi, nous rappelant celui de la bande dessinée. Enfin, pour un jeu qui se veut très immersif, il est à noter que le jeu des acteurs (tout en anglais – mais le jeu est sous-titré en VF) est excellent. Telltale Games a peaufiné son titre dans les moindres détails.

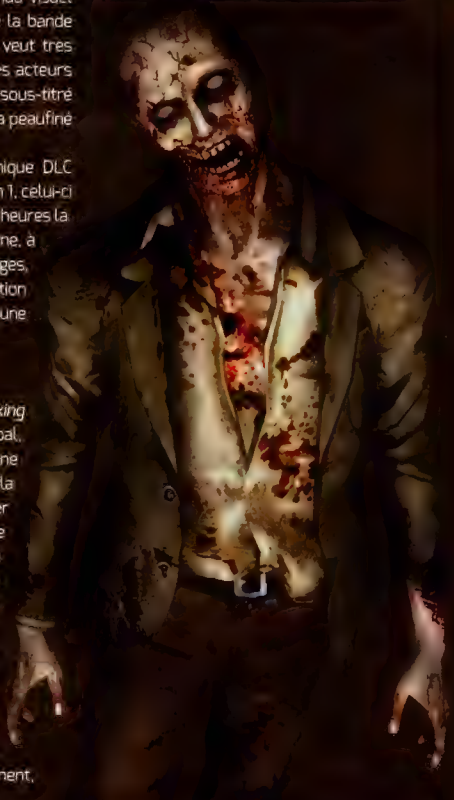
The Walking Dead : 400 Days, unique DLC (contenu téléchargeable) de la saison 1, celui-ci permettait de prolonger de quelques heures la première aventure. Le joueur y incarne, à tour de rôle, cinq nouveaux personnages, dans ce qui semble être une introduction pour des éléments de la *Saison 2*, ou une nouvelle suite...

DEUXIÈME ACTE

Dans cette suite directe de *Walking Dead Saison 1*, le personnage principal, Lee Everett, cède sa place à la jeune Clementine... Protégée de Lee, la jeune fille doit désormais gagner en maturité, et s'affirmer, dans ce monde hostile. Alors que l'aventure commence, la jeune fille fait route avec deux personnages de la saison précédente.

Actuellement en cours de réalisation, la *Saison 2* compte déjà 3 épisodes (le prochain devrait être disponible courant août 2014, et le dernier est prévu pour fin 2014, sans plus de précision). Bien évidemment, on retrouve le même gameplay, le même principe et système de jeu que pour l'aventure précédente. Cependant, les épisodes sont plus courts (du moins, concernant les 3 premiers), et de façon générale, le joueur est un peu moins tenu en haleine : il y a moins de surprises (bonnes ou mauvaises), et on a plutôt tendance à voir venir les choses, ou du moins, à les anticiper. Attention, ce n'est pas forcément un mauvais point, il faut cependant souligner que côté suspense, la Saison 1 avait fait très fort ! Enfin, cela est peut-être dû au fait que Clementine, qui n'est plus sous la protection de Lee, ne peut désormais plus compter que sur elle-même. D'une certaine façon, tout est constamment suspect (surtout du point de vue d'une enfant qui a vécu le pire, ou presque), il faut se méfier de tout, ce qui, pour faire suite à la première saison, est parfaitement compréhensible. Enfin, on notera tout de même que Clementine a gagné en assurance.

Par ailleurs, toujours en cours, cette *Saison 2* n'a pas encore dévoilé tous ses secrets. Que va-t-il advenir de Clementine ? Et du nouveau groupe qu'elle a rejoint ? Des rumeurs laissent entendre qu'un des personnages important de la *Saison 1* ferait son retour : Kenny. Enfin, il est plausible que, comme pour l'aventure précédente, un scénario supplémentaire (et



LES PERSONNAGES PRINCIPAUX

Lee Everett : Ancien professeur d'histoire, Lee Everett est accusé du meurtre de sa femme et de son amant.. L'histoire débute alors qu'il quitte la ville d'Atlanta, pour être emmené en prison. Suite à un accident, il se retrouve à devoir fuir des morts vivants. Il trouvera finalement refuge dans la maison de Clementine... Peut-être en guise de rédemption, ou parce qu'il est simplement humain, Lee fera tout son possible pour protéger la petite fille.

Clementine : Isolée dans la cabane dans l'arbre de son jardin, Clementine est seule. Sa baby-sitter a été attaquée par des morts vivants et elle n'a aucune nouvelle de ses parents, partis à Savannah. Très vite, elle se prend d'affection pour Lee, à qui elle demande de l'aider à retrouver ses parents...

Kenny : Peut-être parce qu'il est l'un des premiers "alliés" de Lee, ou simplement parce qu'il fait partie de ses personnages qui ont un véritable impact sur l'aventure, Kenny est l'un des protagonistes les plus importants du jeu. Père de famille à la recherche d'un lieu plus tranquille, pour y vivre avec sa femme et son fils, Kenny est prêt à tout pour protéger sa famille.

THE WALKING DEAD SAISON 2
Plateformes : iPhone, Android, PlayStation 3, PS Vita, Xbox 360, PC

Clementine est cette fois l'héroine principale. La jeune fille sait désormais se débrouiller toute seule !

CI-DESSUS : *The Wolf* [illegible] du mordant dans la [illegible]

certainement payant) soit proposé, avant d'enchaîner sur une (probable) *Saison 3*, vu le succès rencontré.

INSTINCT DE SURVIE

Si Telltales Games a véritablement assuré, en puisant dans les fondamentaux de la saga *The Walking Dead* et en proposant une série de jeux bluffante, ce n'est malheureusement pas le cas du géant Activision... En se contentant de proposer un énième FPS (jeu de tir à la première personne, façon *Call of Duty*), sans âme, Terminal Reality, le développeur, n'a semble-t-il pas compris ce qu'était l'essence de *Walking Dead*. On le sait, la force de cette licence, ce n'est pas simplement de parler de zombies, mais bel et bien des relations humaines, dans un cadre difficile, où l'humanité elle-même n'a plus sa place. Les discussions, les prises de décisions des personnages, leurs connexions, ont bien plus d'importance et d'impact que le nombre de morts vivants abattus.

Alors oui, durant l'aventure, le joueur peut tout de même emmener des survivants, ou les laisser (et le principe des rations qui baissent en fonction du nombre de survivant est intéressant), mais l'univers est peu, ou tellement mal exploité qu'au final, on avance sans trop se poser de question, à la recherche de la prochaine tête de zomble dans laquelle planter une flèche.

The Walking Dead : Survival Instinct, dont l'action se situe avant la Saison 1 télévisée, ressemble donc à n'importe quel autre (mauvais) FPS, doté d'une réalisation très moyenne. Seul point positif, on y incarne Daryl Dixon, l'un des personnages les plus emblématiques de la série télé... Mais, à par ça, circulez, il n'y a rien à voir..., et rien à jouer !

UN LOUP DANS LA BERGERIE

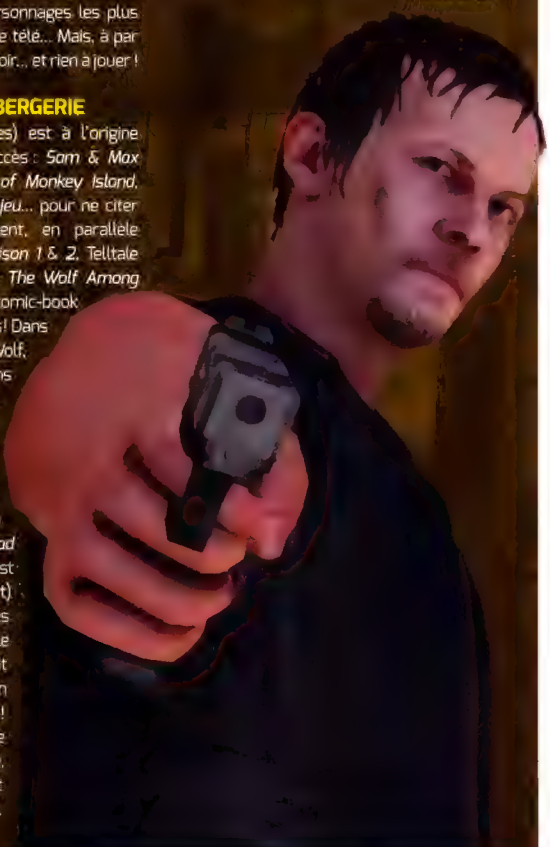
Le studio (Telltale Games) est à l'origine de nombreux jeux à succès : *Sam & Max Saison 1, 2* et *3*, *Tales of Monkey Island*, *Retour vers le Futur : le jeu*... pour ne citer que ceux-là. Actuellement, en parallèle de *The Walking Dead Saison 1* & *2*, Telltale Games est à l'origine de *The Wolf Among Us*, basé sur le célèbre comic-book de Bill Willingham : *Fables* ! Dans la peau du shérif Bigby Wolf, le joueur enquête dans l'univers de Fabletown, à la recherche d'un meurtrier. Le titre se veut un prequel au comic. De la même façon que la saga vidéo ludique *The Walking Dead Saison 1* & *2*, l'aventure est composée (pour l'instant) de deux saisons, divisées en 5 épisodes chacune. Le ton graphique, tout droit sorti de la BD, assure un cachet visuel juste parfait ! Côté jeu et gameplay, le scénario évolue, là encore, en fonction des choix et des actions du joueur...

Un titre incontournable pour les fans du comic- book, mais pas seulement : la mise en scène, l'écriture et la réalisation sont tellement abouties, qu'il serait dommage de se priver d'un tel chef-d'œuvre !

GAME OF THRONES, LE DÉFI DE TELLTALE !

Après de nombreux titres à succès, Telltale Games se lance à l'assaut d'une nouvelle licence : *Game of Thrones* ! Juste l'une des meilleures séries (et roman) de tous les temps. Au vu de la complexité du scénario, des nombreux retournements de situation et autres surprises, on se demande comment vont pouvoir faire les développeurs pour réussir à produire une aventure cohérente. Surtout que leurs précédentes productions nous ont montré à quel point Telltale Games savait être fidèle et respectueux des univers sur lesquels le studio travaillait. Ainsi, *The Wolf Among Us* ou *The Walking Dead* trouvent parfaitement leur place dans la chronologie des comics dont ils s'inspirent, sans que le fan ne se retrouve face à une erreur ou une anomalie de scénario. Un titre très prometteur donc, dont on attend très prochainement les premières infos...

Frédéric Mayer



MARVEL
marvel.com
© 2014 MARVEL

panini COMICS
www.paninicomics.fr
RETROUVEZ-NOUS SUR

CIVIL WAR™

LE DERNIER COMBAT

MARVEL DELUXE : CIVIL WAR 6
Par Straczynski, Fraction, Knauf, McKone, Olivetti et Zircher
280 pages – Le 20 **août**

ALBUMS DÉJÀ PARUS

CIVIL WAR 1
Guerre civile

CIVIL WAR 2
Vendetta

CIVIL WAR 3
La mort de Captain America

CIVIL WAR 4
Journal de guerre

CIVIL WAR 5
Choisir son camp

LES GARDIENS DE LA GALAXIE

MAGNÉTO

DAVE BAUTISTA

"DRAX EST BIEN PLUS INTÉRESSANT QUE HULK !"

À L'IDÉE DE RENCONTRER DAVE BAUTISTA, ANCIENNE STAR DU CATCH ET DE LA WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT, QUI INCARNE AUJOURD'HUI DRAX DANS *LES GARDIENS DE LA GALAXIE*, NOUS ÉTIONS UN PEU "INTIMIDÉS". À TORT, CAR IL S'EST VRAIMENT GENTIMENT LAISSÉ CUISINER...

Drax est un personnage au physique impressionnant mais qui a également un langage très cérémonieux. Comment abordez-vous cette dualité ?
Il a un ton un peu crispé, formel. C'est l'une des choses que j'ai dû maîtriser, car je suis plutôt décontracté dans ma manière de parler. C'était étrange au début, mais je crois que je ne m'en suis pas mal sorti ! (*rires*)

Dans les comics, Drax porte beaucoup de tatouages. La version cinéma s'est orientée vers des scarifications. Vous êtes vous-même couvert de tatouages. Vous n'aviez pas envie d'utiliser les vôtres ?
Dans le film, ça ressemble en effet à des cicatrices mais on ne sait pas vraiment d'où ça vient. Il explique que c'est l'histoire de sa vie. En un sens, mes tatouages sont aussi le reflet de moments de ma vie. Ils sont très beaux. Ils ont une histoire à raconter... j'espère qu'on y reviendra ! Les tatouages du film sont des prothèses. Les maquilleurs les collaient à ma peau. Il y avait environ 27 pièces différentes, qui étaient peintes. C'était long, mais plus facile pour tout le monde.

Vous le disiez, ses tatouages sont des instants de sa vie mais on ne sait rien du passé de Drax dans le film. Saurons-nous un jour comment il a atterri dans cette prison ?
C'est une de ces questions qui restent en suspens. J'espère que nous l'aborderons dans le second film, car il va y avoir une suite... (*rires*). J'ai même quelques idées de réponses à soumettre. (*rires*)

Marvel annonce un autre film, est-ce que vous surveillez ce qui arrive à Drax dans les comics, histoire de voir ce qui va vous tomber dessus ?
Non, c'est étrange. Il y a eu plusieurs versions de Drax au fil des années. Je ne lis pas trop ses aventures car le personnage a beaucoup évolué. Cette version moderne est également différente de celle que nous faisons. Je ne sais pas si nous pourrions la transposer telle quelle à l'écran.

En parlant des anciennes versions, dans les années 1970, Drax portait une cape violette, avec une capuche. Seriez-vous prêt à porter ce costume si Marvel vous le demandait ?
Ah oui, c'est vrai qu'il a porté ça ! (*rires*) Il a même été un androïde je crois... Je préfère largement son look actuel (*rires*) !

La moitié des héros du film sont des créatures numériques. Le produit fini correspond-il à ce que vous imaginiez ? Comment se déroule le tournage avec ces partenaires virtuels ?
Visuellement, c'est bien plus spectaculaire que ce que j'ai pu imaginer. Ce film est magnifique, esthétiquement parlant. Quand nous devions dialoguer avec Groot ou Rocket, il y avait toujours quelqu'un pour nous donner la réplique. J'ai pas mal d'interaction avec Rocket et la plupart du temps, c'était Sean Gunn, le frère du réalisateur, qui faisait les *motion captures* du personnage.

Un de vos premiers passages dans une fiction s'est fait dans *Smallville*. Vous voici un Gardien de la Galaxie. Les comics vous suivent à la trace. Êtes-vous plus intéressé par ce média qu'auparavant ?
Enfant, je regardais les super-héros à travers les dessins animés. Je n'étais pas le genre de gosse à lire des comics. Au mieux, je regardais les images ! (*rires*) Je me souviens avoir regardé pas mal de séries et de films sur les super-héros en grandissant.

Vous avez eu des petits rôles dans *Riddick* et *L'Homme aux poings de fer*. Souvent les gens qui viennent du catch ne se voient proposer que des rôles de gros bras, avec peu de texte. De ce point de vue-là, Drax est une super opportunité pour votre carrière, non ?
J'espère que ce film va m'ouvrir des portes. J'ai toujours eu envie d'avoir des rôles avec plus de dialogues. Quand j'ai intégré la WWE, c'était pour entamer une carrière d'acteur, et pas seulement dans des rôles d'action. J'ai aussi envie de rôles plus dramatiques, intéressants.

Avez-vous déjà votre prochain projet ?
Oui, je vais être dans le remake de *Kickboxer*. J'adore la version d'origine avec Jean-Claude Van Damme. On travaille sur le script, mais le projet prend forme.

Et vous êtes partant pour plusieurs suites aux *Gardiens de la Galaxie* ?
Oh oui ! (*rires*) On a même abordé la possibilité d'un film solo pour Drax. Mais je ne suis pas sûr que Drax soit intéressant en dehors du groupe. Si on choisissait d'aborder son histoire, il faudrait aller dans une direction beaucoup plus sombre, je serais enchanté de le faire, s'ils me le proposaient.

Finalement, Drax n'est pas si différent de Riddick. C'est un personnage incompris qu'on étiquette comme "méchant"... Vous n'avez pas évoqué ce rapprochement avec Vin Diesel (interprète de Riddick et aussi doubleur de Groot dans *Les Gardiens*, NDLR) ?
Non... Mais c'est vrai que je n'avais jamais fait le rapprochement. Maintenant que vous le dites, c'est vrai qu'on peut comparer les deux personnages. C'est intéressant.

S'il y a un crossover Avengers/Gardiens de la Galaxie, vous pensez que Drax gagnerait face à Thor ou Hulk ?
Bien sûr ! Je parie toujours sur Drax ! (*rires*)

Mais vous n'auriez pas peur qu'il soit redondant ? Ils incarnent l'archétype de la brute épaisse.
Pour moi, Hulk et Drax sont complètement différents. Drax a plusieurs facettes. Il est bien plus intéressant que Hulk. Hulk, c'est Hulk ! (*rires*)

Drax utilise plusieurs types de poignards. Avez-vous suivi un entraînement particulier ? Il n'y a pas eu d'accident ?
Non, heureusement ! (*rires*) En ce qui concerne l'entraînement, ça fait plusieurs années que je pratique un art martial appelé kali, dans lequel on utilise parfois des dagues ou des épées. Je connais les dangers de manipuler des couteaux. Certains poignards du film sont impressionnants, ce sont des longs morceaux de métal. Il fallait être très prudent. D'ailleurs, ils étaient souvent rangés dans mes bottes. Je devais faire attention car je les cognais souvent quand je marchais. Le chef accessoiriste n'arrêtait pas de courir vers moi pour les remettre en place ! (*rires*) Ils coûtaient cher !

Comment se sont passées les auditions ?
C'était long. Ça a duré environ 3 mois et demi, avec plusieurs essais. J'ai rencontré James (Gunn) lors de ma seconde audition. Je me suis immédiatement senti à l'aise avec lui. Il n'y avait pas de pression. J'ai passé des essais avec Chris (Pratt). James savait déjà qu'il incarnerait Star-Lord mais il n'avait pas encore signé pour le rôle. Ce fut mon seul essai avec un des acteurs. Pour voir si le courant passait.

Quel est votre passage préféré du film ?
J'aime la scène où Peter Quill fait son discours face à Drax, Gamora, Rocket et Groot. Il essaie de les unir. Mais comme le dit Rocket, "*on est juste une bande d'idiots se tenant debout en cercle.*" Cette scène reflète leur union. On décide de mettre nos différends de côtés. C'est solennel. J'ai des frissons quand je vois ce moment.

Cette scène est le parfait exemple du ton du film. C'est très sérieux et d'un seul coup, une petite blague tombe. Pensez-vous que James Gunn a trouvé le bon mélange entre action et humour ?
Oui. C'est très important pour un premier film. Vous devez garder l'attention du spectateur pendant deux heures. Il doit s'intéresser aux personnages. Si vous commencez à trop vous prendre au sérieux, à faire un film trop sombre, vous les perdez en cours de route. Ça doit rester amusant. James a fait plein de clin d'œil sur de possibles intrigues, comme la romance entre Star-Lord et Gamora. On doit donner envie aux gens de revenir ! Et la production a réussi cela à la perfection.

Dans un film chorale, on a toujours peur d'être laissé à l'écart. Était-ce votre cas ?
Non, non. Je suis plus intéressé par l'histoire globale plutôt que par les intrigues individuelles. Je n'ai pas besoin que les projecteurs soient tournés sur moi.

Propos recueillis par Pierre Bisson

LES GARDIENS DE LA GALAXIE

PARI RÉUSSI ?

En 2008, Marvel Studios misait tout sur Iron Man, un héros connu des lecteurs de comics mais pas du grand public. Cet été, ils tentent un nouveau coup de poker avec les Gardiens de la Galaxie. Alors... Top ou flop ?

Lors d'une journée riche en émotion, le jeune Peter Quill voit sa vie basculer. Des années plus tard, devenu flibustier de l'espace, celui qui se fait appeler Star-Lord, cherche un objet convoité par la majeure partie de la galaxie, une orbe aux pouvoirs incommensurables. Il va être amené à croiser le chemin de deux mercenaires, Rocket et Groot, et d'une tueuse à gage, Gamora. Ce petit groupe atterrit en prison où ils font la connaissance de Drax le Destructeur, colosse intimidant qui ne cherche qu'à venger le meurtre de sa femme et de son fils. Conscients du danger que représente l'orbe, ces "Gardiens" vont tout faire pour la mettre en lieu sûr.
Volontairement ancré dans les années 1980, *Les Gardiens de la Galaxie* est un film à la "sauce Marvel" mais qui se démarque du lot. Peter Quill n'est pas un copié/collé de Tony Stark dans l'espace. Quill est un grand enfant, qui n'aurait jamais appris à devenir adulte. Il veut avant tout profiter de la vie, non sans raison. Les protagonistes se retrouvent héros malgré eux et ont parfois des doutes sur la réussite de leur mission.
Leur cœur du film, c'est le duo Rocket/Groot. Les deux personnages en images de synthèse sont parfois plus vrais que les acteurs qui les entourent. Face à eux, les vilains font pâle figure. Ronan n'a pas plus de charisme (et d'intérêt) que Malekith dans *Thor : Le Monde des Ténèbres*. Ses sbires, Nebula et Korath, font tapisserie pendant deux heures. Dommage. Le seul "bad guy" intéressant reste Thanos, utilisé à la manière d'un Empereur Palpatine dans *L'Empire Contre-Attaque*. La différence c'est que la salle n'était pas si hilare pour le deuxième chapitre de *Star Wars*. James s'est souvenu, à sa manière, du mot "comics" ! Si le scénario, comme souvent, se permet quelques libertés, il installe les Gardiens comme un groupe désormais incontournable. Pari réussi !...

P.B.

STAR WARS
DES STARS POUR LES ÉTOILES

ON LE SAVAIT DEPUIS DES MOIS. LA LICENCE STAR WARS QUITTE DARK HORSE POUR REVENIR CHEZ MARVEL. CE QU'ON NE SAVAIT PAS, C'EST À QUELLE SAUCE LA "MAISON DES IDÉES" CUISINERAIT LUKE SKYWALKER ET LES AUTRES HÉROS DE GEORGE LUCAS. LE VOILE A ÉTÉ LEVÉ À L'OCCASION DE LA SAN DIEGO COMIC-CON. ET C'EST DU LOURD !

Si Marvel est l'éditeur historique des premières BD *Star Wars*, cela fait près d'un quart de siècle que c'est Dark Horse qui gère (bien, d'ailleurs) l'univers étendu en matière de comics. L'annonce du transfert de la licence chez Marvel a donc fait grincer des dents (voir nos précédentes éditions), d'autant plus que Disney a annoncé vouloir oublier tout ce qui était extérieur aux films. La plupart des événements dépeints dans les livres, les comics ou les jeux vidéo ces dernières années sont donc obsolètes et Marvel hérite de la double tâche de devoir dépasser les ventes de Dark Horse et de contenter un public plus qu'agacé par ces annonces. La firme s'est donc mise au travail en adoptant ce que l'on serait tenté d'appeler la stratégie Before Watchmen : rappel des fondamentaux et recrutement de grands noms à la pelle. Dès janvier 2015, Marvel va donc republier un omnibus *Star Wars*... des "années Marvel", afin de rappeler que finalement *la Guerre des Étoiles* rentre au bercail. Mais surtout c'est l'annonce d'un ensemble de trois séries qui fait parler. Clairement, il s'agit s'installer d'emblée la licence comme l'un des joyaux de la couronne... Début 2015, un nouveau mensuel *Star Wars* verra le jour, scénarisé par Jason Aaron (*Scalped, Wolverine & The X-Men*...) et dessiné par John Cassaday (*Astonishing X-Men, Uncanny X-Men*). Ce sera le navire amiral de la nouvelle gamme placée sous la responsabilité de l'éditeur Jordan D. White. La série sera centrée sur Luke, Han Solo ou le reste des héros de la saga originelle, dans un contexte se situant entre l'épisode IV (*la Guerre des Étoiles*) et *l'Empire Contre-Attaque*. Résumé ainsi, le pitch évoque énormément celui de la série *Star Wars* que Brian Wood avait entamé chez Dark Horse depuis un an et demi. Mais il est vrai, aussi, que c'était celui de la série initiale de Marvel à la fin des années 1970. Seule grosse interrogation : le dessinateur John Cassaday n'est pas vraiment connu pour son rythme mensuel (*Astonishing X-Men* et *Uncanny Avengers* en ont souffert à des niveaux divers). Il est donc probable qu'il ne soit là que pour les tout premiers épisodes. Jason Aaron et Jordan White ont également plaisanté sur les

possibilités de ramener certains personnages secondaires propres à la version Marvel antérieure, y compris Jaxxon, une sorte de lapin vert qui était un précurseur de Jar-Jar Binks. Plus sérieusement, Jordan White a indiqué réfléchir à une utilisation de Boba Fett, tout en sachant que le mercenaire au casque n'est pas censé avoir croisé la plupart des héros à cette période. L'autre série régulière, *Star Wars: Darth Vader* (lancée en février), se déroulera dans la même période post-Étoile Noire. Il s'agit d'expliquer comment le seigneur Sith peut passer d'une défaite comme celle de l'Étoile Noire au rang de supérieur à nouveau respecté au début de *l'Empire Contre Attaque*. En gros, c'est l'histoire de comment le Jedi déchu a dû se reforger une réputation dans l'Empire. Sans oublier un moment clé. Dans le premier film, Vader ne semble pas savoir que Luke est son fils. Qu'est-ce qui s'est passé pour qu'il le sache dans le deuxième ? C'est Kieron Gillen *(Iron Man)* qui gère l'écriture, rejoint par Salvador Larroca (*Invincible Iron Man*) aux dessins et Adi Granov pour les couvertures. Enfin, une minisérie en cinq épisodes, *Star Wars: Princess Leia*, sera scénarisée par Mark Waid (*Daredevil*) et illustrée par Terry Dodson (*Songes, X-Men*... et qui a travaillé sur *Star Wars* chez Dark Horse il y a quelques années). La série est aussi à mettre dans le contexte d'un Marvel qui veut jouer la carte de la mixité et multiplier les titres liés à des héroïnes fortes. Waid a déclaré à *USA Today* que cela avait joué dans sa décision : *"Ça me démangeait de raconter ce genre d'histoire à ce point de ma carrière. Les choses se sont donc bien goupillées"*. Dans une interview accordée au site *comicsalliance.com*, Jason Aaron témoigne du sentiment général des auteurs : *"Ils m'ont eu dès qu'ils ont dit 'Star Wars'. Le gosse en moi aurait trouvé le moyen de sortir et de m'étrangler si j'avais refusé ce job ! [...] Maintenant, vous savez pourquoi j'ai dû quitter l'univers des X-Men plus tôt que prévu !"* C'est vrai que, dans cette perspective, l'annonce éclaire d'un jour nouveau la manière dont Aaron ou Waid ont pu quitter des séries à peine relancées (*Amazing X-Men* et *Hulk*) au bout d'un arc. Pour l'instant, l'éditeur semble surtout se concentrer sur les principaux personnages de *Star Wars* (et donc ne pas s'aventurer dans les époques lointaines de l'univers étendu, façon premiers millénaires de l'ordre Jedi). Mais ce n'est sans doute qu'une première vague, dans la mesure où (avant la sortie de *Star Wars* VII en décembre 2015) Marvel ne peut utiliser les personnages qui y sont rattachés. L'éditeur va donc sans doute attendre les premières précommandes (fin 2014) pour estimer à quel point sa stratégie fonctionne !

"Ils m'ont eu dès qu'ils ont dit Star Wars."
Jason Aaron

X.F.

LA RELÈVE CHEZ DARK HORSE

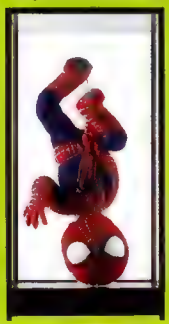
On se demandait comment Dark Horse allait combler son planning de publication (après la perte des titres *Star Wars*) mais aussi comment l'éditeur allait reprendre l'initiative vis-à-vis d'un Image attirant de plus en plus de créateurs. San Diego aura permis de tirer la chose au clair, en annonçant une pléthore de nouveaux titres. Le plus hallucinant est sans doute *Fight Club 2*, la suite en BD du livre qui avait, en son temps, inspiré le film. Le romancier Chuck Palahniuk dirige ce projet, prévu sur dix numéros, qui sera dessiné par Cameron Stewart (*Batman & Robin*). Jeff Lemire (*Green Arrow*) annonce de son côté *Black Hammer*, une graphic novel de super-héros qu'il scénarise et dessine. Matt Kindt et Scott Kolins signent *Pastaways*, une histoire de SF mixant robots géants et dinosaures (hmm... un brin *Pacific Rim* ?). Dark Horse annonce aussi la réédition des *Dream Logic* de David Mack, repackagés sous un nouveau format entre l'omnibus et l'artbook (avec 48 pages de matériel inédit). Brian Wood lance *Rebels* (rien à voir avec la rébellion de *Star Wars* cette fois-ci, l'histoire se déroule pendant la révolution américaine). Les premiers épisodes seront dessinés par Andrea Mutti. Bill Morrison et Stéphane Roux visent le début 2015 pour lancer leur creator-owned *Dead Vengeance*, mixant crime et horreur dans les années 1940. Et on n'oublie pas le monde de Mike Mignola et *Hellboy And BPRD*, dessiné par Alex Maleev, qui va trouver une nouvelle extension, se déroulant dans la jeunesse du héros rouge.

CULT CORNER

PARCE QU'ENTRE COMIC BOX ET SES LECTEURS, LE CONTACT N'EST JAMAIS ROMPU, CETTE RUBRIQUE EST LA VÔTRE.

TOYNEWZ

La campagne de pub Évian avec des bébés, vous connaissez ? Et la publicité avec le bébé Spider-Man ? Diffusée il y a quelques mois (lors de la sortie en salle d'Amazing Spider-Man 2), cette promo a enflammé le web avec 20 millions de vues. Évian a donc eu la bonne idée de vendre le costume (en laine) taille réelle du bébé Spidey ! Une vente aux enchères qui a culminé à 1210 €, l'intégralité de la somme étant reversée à l'UNICEF. Présenté dans une vitrine, cet objet unique a fait un heureux, tout en profitant à une grande cause.



LES CHOUCHOUS DE LA GALAXIE

Hot Toys > Printemps 2015

Hot Toys continue son partenariat avec Marvel Studios en proposant tout au long de l'année prochaine les figurines à l'échelle 1:6 des Gardiens de la Galaxie. Inspirées des designs du film, chaque figurine est articulée et est fournie avec de nombreux accessoires. Les premiers à ouvrir le bal sont Rocket Raccoon et son compagnon de route Groot. Les deux amis sont vendus ensemble ou séparément. Pour un prix identique (environ 290 €), on préférera le pack car il contient un visage menaçant et des mains interchangeables pour Groot. Leur leader, Star-Lord sera disponible peu après. Il aura un masque (aux yeux rétro-éclairés) amovible pour révéler un visage très proche de celui de l'acteur Chris Pratt. Gamora et Drax, révélés au Comic-Con de San Diego, devraient sortir eux aussi en 2015.

PERMIS DE TUER

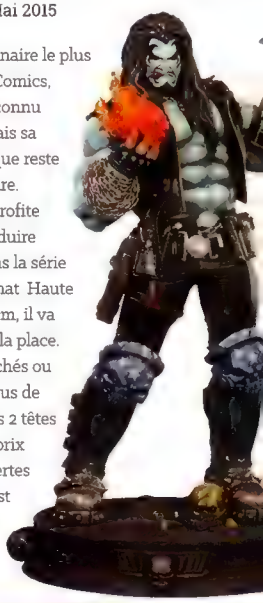
Kotobukiya > Printemps 2015

Pour son 15e anniversaire, Deadpool débarque dans la série de statue en PVC de l'éditeur japonais. Après la gamme Avengers, inspirée par Granov, Deadpool aura le droit à cette version très détaillée et peu chère. En effet, la matière plastique (l'assemblage facile qu'elle nécessite) permet de rendre son prix attractif. Des mains interchangeables seront fournies.

MOTARD DE L'ESPACE

Sideshow > Mai 2015

Lobo, le mercenaire le plus féroce de DC Comics, a récemment connu un "lifting". Mais sa version classique reste la plus populaire. Sideshow en profite donc pour produire une statue dans la série Premium Format Haute de plus de 72 cm, il va falloir faire de la place. Cheveux détachés ou en brosse, à vous de choisir avec les 2 têtes fournies. Son prix de 460 € est certes élevé, mais c'est un produit de qualité.



5Q

MARIE ALZUYETA

Chef de produit chez LEGO®

LEGO s'est lancé dans les licences comics, et notamment les super-héros DC et Marvel. Après Batman, Spider-Man et Iron Man, à quoi doit-on s'attendre ?

En juin : une nouveauté X-Men lié au film *X-Men : Days Of Future Past* puis en août, trois autres objets *Gardiens de la Galaxie* (liés au film).

Cet été sort *Les Gardiens de la Galaxie* au cinéma et LEGO propose des coffrets permettant de revivre les grandes scènes du film. Avez-vous collaboré avec le réalisateur, pour être fidèle au long-métrage ?

Oui, comme pour tous nos produits liés à des films, nos designers reçoivent les scripts en amont, ils sont en contact avec les équipes tout au long du développement des produits. Ils sélectionnent ensemble les scènes et les personnages clés qui correspondent à notre ADN et nos designers les retranscrivent en briques.

Vous fêtez cette année les 15 ans de partenariat entre LEGO et *Star Wars*. Y aura-t-il des surprises pour cet anniversaire ?

Une vidéo de l'événement (disponible ici : *http://www.youtube.com/watch?v=dYOXEUb7bsI*), mais nous aurons deux nouveaux grands jeux concours pour la rentrée des classes (fin août/septembre) et pour Noël. Je peux même déjà vous annoncer qu'il y aura des Étoiles Noires #10188 (l'ultime produit LEGO *Star Wars*) à gagner sur le site *laforce15ans.fr* ! Affaire à suivre, donc !

LEGO s'exporte aussi au cinéma, à la télé et sur consoles. Quel prochain média les personnages et leurs briques vont-ils essayer de conquérir ?

"YOU HAVE FAILED THIS CITY!"

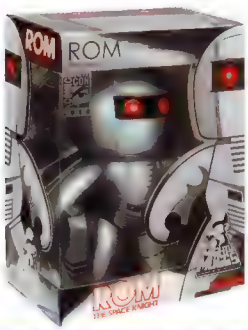
DC Collectibles > février/mars 2015

C'était à prévoir, avec le succès de la série TV, DC Direct n'allait pas s'arrêter au coffret *Arrow* (version 1.0) et *Deathstroke* (version flashback) sortis l'année dernière. Cette année, une mise à jour des deux rivaux permettra de revivre les grands moments de la saison 2. Le justicier sera accompagné de sa partenaire, Canary. Et pour les amateurs d'abdos, une version "sans chemise" d'Oliver Queen ! Environ 25 $ chacune.

COLLECTOR

Hasbro > Disponible

ROM a eu les honneurs d'une édition collector Mighty Mug pour ses 35 ans. Disponible au Comic-Con de San Diego (mais certains comic shops doivent l'avoir), cette figurine entièrement en plastique recyclable est très "mimi" ! Mais elle reste réservée aux fans du chevalier de l'espace.



HÉROS MALGRÉ LUI

Thinkgeek > Disponible

Alors qu'il n'existe pas dans le comic-book d'origine, Daryl Dixon est devenu l'un des héros les plus populaires de la série TV *Walking Dead*. Les fans ont lancé une campagne pour sa survie, dont ce mug est l'emblème avec ce slogan : "Si Daryl meurt, on manifestera". On appréciera la poignée en forme d'arbalète, son arme de prédilection.

NOIR & BLANC

Dark Horse > 10 septembre 2014

Marv, l'un des héros de *Sin City*, a inspiré Eric So, designer hongkongais. 33 cm pour cette pièce en vinyle tirée à 950 exemplaires. Disposant de pansements autocollants supplémentaires, vous pourrez les disposer à votre guise.

TOYNEWZ

Le Comic-Con de San Diego est l'occasion pour les créateurs d'exposer les prototypes des figurines et statues à venir. DC Collectibles s'est surpassé encore une fois en dévoilant les principaux produits de son année 2015. Ainsi, les figurines ***Arrow*** ci-contre, auront le droit à un décor (la ***Arrow cave***). Ils seront rejoints par leur collègue Flash (ci-dessous) arborant le costume de la toute nouvelle série TV. Bruce Timm aura aussi le droit à une gamme de figurines articulées, tandis que Wonder Woman sera déclinée en armure sur des designs de Jim Lee, Cliff Chiang et bien d'autres artistes... Bref de quoi remplir les étagères !

Nous sommes également fortement présents sur le net, avec notre site *LEGO.fr*, un espace sécurisé pour les enfants où ils peuvent jouer, regarder des vidéos et retrouver leurs univers LEGO de prédilection. De même avec nos applications mobiles qui leur permettent de prolonger l'expérience de jeu. Nous avons également lancé *legocreativite.fr*, un site qui met à l'honneur la créativité des enfants, avec du contenu à destination des parents et toutes les actualités LEGO. Nous sommes bien sûr fortement présents sur les réseaux sociaux, avec notamment une chaîne youtube, notre page Facebook, Twitter et même Instagram ou Pinterest... Plus récemment Vine.

Les Tortues Ninja sont aussi déclinées en LEGO. Ferez-vous quelque chose de spécial pour la sortie du film au cinéma ?

Oui, nous lançons trois nouveautés liées au long-métrage le 1er septembre. Le design des produits et même les figurines des héros seront complètement différents des produits liés à la série animée.

Parmi toutes les licences LEGO, quelle est votre favorite ? Un pack en particulier ?

Personnellement : ma licence favorite est ***LEGO Super Heroes***, je suis une fan des films de super-héros, j'adore l'adaptation des figurines LEGO ! Mais mon produit préféré vient d'une autre licence : ***LEGO The Hobbit***, c'est une licence que j'aime énormément et mon produit favori est la 79003 : ***La rencontre à Cul-de-sac***. Je suis fan des figurines des nains et des détails dans la maison !

Plus d'infos : *LEGO.fr*

MAILBOX

PARCE QU'ENTRE COMIC BOX ET SES LECTEURS, LE CONTACT N'EST JAMAIS ROMPU, CETTE RUBRIQUE EST LA VÔTRE.

email zemo@comicbox.com @comicbox Comic Box

FAIRE CARRIERE

J'ai 34 ans et suis un fervent lecteur de comics depuis bien longtemps. Actuellement storyboarder pour ubisoft, je rêve de dessiner des comics. Malheureusement je ne sais pas comment, en tant que français, postuler auprès des éditeurs américains. Auriez-vous des conseils à me donner concernant ce que doit contenir mon portfolio ainsi que des adresses où les envoyer? En vous remerciant du temps que vous voudrez bien m'accorder.

Romain (http://sord21.deviantart.com/)

Cher Romain. Dans la période actuelle, les éditeurs américains utilisent assez peu les auteurs qui n'ont pas déjà publié ailleurs (faisant preuve ainsi de leur capacité à travailler dans les délais). Pour une entrée directe chez Marvel ou DC, c'est donc presque impossible. Mieux vaut viser des éditeurs plus modestes qui font des "talents search", souvent indiquées sur leurs sites ou sur leurs forums. Qui plus est, en général ça s'accompagne des normes à respecter et des contacts nécessaires. Les couvertures peuvent également être un bon point d'entrée.

L'INATTENDU

Bravo pour *CB #89*. Vous nous donnez de beaux exemples d'ouvertures sans vous dénaturer. Ce n'est pas aussi centré sur les comics ou les super-héros qu'on pourrait le croire bien que tout y ramène. L'interview de Warren Ellis était bien parce qu'elle s'intéressait à tout l'imaginaire du bonhomme. Vous n'avez pas "coupé le micro" quand il s'est mis à parler de ses livres et c'est respectueux non seulement envers lui mais envers nous aussi, car du coup on a une sorte de cartographie du raisonnement du personnage, sans mettre des barrières à la *"halte là, ça ne parle plus comics ça ne nous intéresse plus."* Je suis pour que vous continuiez dans cette voie. Et je dis ça pour avoir vu ailleurs des médias littéraires faire l'inverse, s'intéresser à Ellis comme s'il n'était qu'un romancier, en faisant abstraction du reste. L'édito et l'interview de Stéphane Créty aussi se renvoyaient bien la balle. C'est vrai qu'il ne reste pas beaucoup de magazines sur la BD. En théorie on s'attendrait à ce que celui qui traite plus spécialement des comics ait quelques "oeillères" mais non, vous trouvez le moyen de nous parler de la situation des auteurs et artistes en France sans que ce soit hors de propos (il faut dire aussi que Créty semble avoir une voix bien particulière). C'est vraiment bien que vous ne vous intéressiez pas qu'à des discussions sur la couleur de la cape d'Untel. Bon n'arrêtez pas non plus les articles au premier degré. Ils ont leur utilité et je les trouve sympas quand même.

Dominique

Cher (Chère?) Dominique. Nous faisons notre possible pour que tout le monde trouve à boire et à manger. C'est-à-dire des sujets attendus (on ne pouvait pas faire l'impasse sur Batman) mais des choses plus "obliques" comme les héros masqués d'Hugo Pratt dans ce numéro. De fait, ta lettre et la suivante montrent bien que nos lecteurs aiment aussi cette diversité. Nous espérons que c'est le reflet de notre variété.

SIGNALÉTIQUE

Pas encore terminé mais j'adore les articles de fond (mon préféré est celui sur Miracleman mais celui sur Batman est bien aussi… Et celui sur les Gardiens de la Galaxie aussi… Bref, je les aime tous! lol). Je suis moins fan des interviews car souvent je ne connais pas très bien les personnes interviewées (c'est l'occasion, vous me direz…) mais quand je connais j'adore, comme celle de Klaus Janson dans le numéro d'avant – oui, je suis un lecteur de comics depuis les glorieuses 80's! D'ailleurs je rêve d'une interview de John Byrne… Mais là, je rêve sûrement… Ce que j'aimerai bien dans les interviews c'est qu'il y ait une signalétique qui avertisse si on a affaire à un dessinateur, un scénariste, un éditeur ou une autre profession liée aux comics. Il faut quelques fois attendre la 4e ou 5e question avant de comprendre. Sinon, une critique (la seule) ce sont les fautes d'impressions ou les mots qui manquent (et il y en a pas mal dans le #89). Personne ne relit les articles? Sinon j'adore et je lis le mag depuis le #1 (j'avoue, j'ai raté le #0…)

Alain Vallejo (via notre page Facebook)

Cher Alain. John Byrne fait partie de ces gens pour qui nous avons fait la demande il y a déjà un bail… Mais qui ne répondent pas très souvent. Et en même temps, parfois, on en a vu de plus "durs" nous dire oui, à la longue. Alors l'espoir est permis. Nous n'avons pas de signalétique en vue tout simplement parce que ça virerait au cauchemar dès qu'on arriverait sur des gens multi-casquettes. Faut-il considérer Frank Miller, David Mack ou d'autres comme des dessinateurs ou comme des scénaristes? Et alors le jour où on arriverait à un Bob Layton qui est, en plus, encreur… Donc, non, effectivement quand tu ne connais pas du tout l'auteur et la série concernée, ça peut être un peu abstrait mais en général le début des interviews est explicite. Pour les coquilles, nous n'inventons pas le nom des différentes secrétaires de rédaction que nous avons eues ces dernières années. Oui, le mag est relu et même généralement deux fois. Mais un Comic Box non seulement c'est très dense en textes, mais en plus ça implique une tonne d'anglicismes, d'expressions particulières et de questions perpétuelles genre "faut-il accorder Marvel au masculin ou au pluriel?". Même en faisant plusieurs passages. Sur la quantité, oui, des choses passent au travers sans que cela nous satisfasse pour autant. Nos secrétaires (présentes et passées) font un travail pas facile, ingrat même (surtout quand il faut relire une interview en pleine nuit parce qu'un artiste a mis trois semaines avant de se manifester). C'est moins spectaculaire que mettre son nom en bas d'un article et on ne parle de la secrétaire de rédaction que quand "les trains n'arrivent pas à l'heure". Mais elle est bien là, éteignant autant d'incendies qu'elle le peut.

À LA POURSUITE DU JOKER

Je me décide enfin à vous écrire. Je vous lis depuis le # 1, donc, cela ne date pas d'hier, et malgré les années qui passent vous êtes toujours là. Bravo à votre nouvelle formule que je trouve très bien. Et pour être franc, la BD centrale ne me manque pas du tout... Et bravo aussi pour votre dernier numéro consacré (entre autres) à l'anniversaire de Batman. J'adore ce personnage... tellement charismatique.. Et justement dans l'article consacré à l'univers du jeu vidéo *Batman Arkham saga* (que je connais bien car l'ayant fait plusieurs fois), vous dites que le Joker est jouable dans le mode défi dans le jeu *Batman Arkham Asylum*, or je n'ai pas vu une seule fois le Joker dans ce mode, même en téléchargement. Peut-

être que j'ai "loupé" quelque chose. Merci par avance de me répondre... Et puis bon courage à vous, car un magazine comme le vôtre mérite d'exister, vraiment....

Comics Denis (via notre page Facebook)

Cher Denis, après vérification auprès de Frédéric Mayer, l'auteur de l'article, le Joker est bien là. C'était initialement une exclusivité sur PS3 qui est devenue par la suite téléchargeable pour la version Xbox 360.

SUGGESTIONS EN RAFALES

J'ai adoré votre dernière livraison. C'est super-judicieux de mettre dans le même numéro un article si riche qui parle de l'influence de Miracleman ou de ses liens avec *Watchmen* (bien vu le coup de Sentry!) et ce texte plus compact mais bien pensé sur *X-Men : Legacy* dont vous prouvez le côté post-*Watchmen*. La rencontre avec David Baldéon est surprenante (dans le bon sens) car ce n'est pas un artiste dont on parle souvent. Je vois ses pages mais je ne m'étais jamais demandé qui il y avait derrière ce nom. Maintenant, j'ai quelques questions. 1) Dans le dossier sur les légendes, pourquoi ne pas avoir parlé de personnages comme le Chapelier Fou, le Lapin Blanc et Alice, qui sont des personnages liés à Batman ou Batwoman? 2) Après les Micronautes et les Gardiens de la Galaxie, est-ce que vous comptez continuer dans cette veine? De nombreux héros cosmiques n'ont jamais fait l'objet d'analyse. Et comme en plus ils étaient publiés chez Artima, en termes de chronologie c'était un vrai casse-tête. 3) Des articles sur le Bouffon Vert, Thanos, Spider-Woman?

Patrick

Cher Patrick.

1) Parce qu'il ne s'agissait pas de faire un listing des personnages ou des séries tirées des légendes (d'ailleurs Alice au Pays des Merveilles n'est pas vraiment une légende, mais il est vrai que nous parlions d'Oz). Sinon une bonne partie du casting de Wonder Woman et de Sandman aurait dû y passer aussi, tout comme Lost Girls et de nombreux titres. Mais pour éviter l'effet listing sur 80 pages, nous parlions surtout d'une typologie de "fables" qui ont donné lieu à des licences influentes pour leur éditeur (Vertigo, Zenescope, Marvel...). Pour le reste, il y aura toujours d'autres occasions.

2) Si l'on en juge par ce numéro, oui, on continue.

3) Dans l'ordre : possible. Non car on l'a traité en profondeur il y a quelques numéros. Non car il n'y a pas grand-chose à en dire à l'instant T.

INSTANTANÉS

Pas de Comic-Con en Île-de-France en 2014 mais ça n'aura pas découragé quelques fans de comics de venir, quand même, arpenter les allées de la Japan Expo. Pour une manifestation orientée comics, c'est vers Lyon et la Comic'Gone qu'il fallait se tourner, à la mi-juin... et en pleine grève des trains. Ça n'a pas empêché des passionnés de se déplacer et de sortir les costumes... sous un soleil de plomb !

1 Un Spider-Man plus vrai que nature qui bondissait partout dans l'hôtel de ville de Lyon.
2 Wolverine version X-Force, rôdant à la Japan Expo.
3 Concours de cosplay de la Comic'Gone, de Shazam à Two-Face.
4 Miss Venom à Lyon.
5 Black Cat en mode "infiltration chez les mangas".

OLIVIER COIPEL "CELA RESTE UNE VRAIE BAGARRE!"

LE DESSINATEUR OLIVIER COIPEL RESTE RAREMENT LONGTEMPS SUR UNE SÉRIE. D'OÙ UNE RÉPUTATION DE LENTEUR QUI LUI COLLE À LA PEAU. C'EST AU CONTRAIRE UN BOURREAU DE TRAVAIL, IL L'A DÉJÀ DÉMONTRÉ SUR DIFFÉRENTS CROSSOVERS ET IL S'APPRÊTE DE NOUVEAU À LE PROUVER AVEC *SPIDER-VERSE*, GRANDE SAGA PUBLIÉE À L'AUTOMNE AUX USA, QUI RÉUNIRA... TOUTES LES VERSIONS IMAGINABLES DE SPIDER-MAN. ET CE N'EST PAS UNE MINCE AFFAIRE...

Vous êtes en train de dessiner les épisodes de la saga *Spider-Verse*, écrite par Dan Slott. Elle est remplie de multiples personnages. Après des séries comme *House of M* ou *AvX* (*Avengers vs. X-Men*), est-ce que vous n'avez pas l'impression d'être devenu – à votre manière – une sorte de George Pérez, un spécialiste des scènes de foules ?

Je ne sais pas. En tout cas, pour moi, cela reste une vraie bagarre. Ce n'est pas du tout quelque chose qui m'est naturel. Bon maintenant je ne fais pas que cela non plus, j'ai travaillé sur des séries comme *Thor*, qui n'est pas un personnage d'équipe… Bon d'accord, c'est vrai qu'il y avait une horde d'Asgardiens à représenter, c'est vrai (*rires*). Mais enfin, dans les comics, on a rarement des épisodes où il n'y a que deux protagonistes. C'est vrai que tout cela ne me vient pas naturellement. C'est compliqué de devoir caser beaucoup de personnages dans une seule scène. En plus sur *Spider-Verse*, qui repose sur une multitude d'incarnations de Spider-Man, il faut bien dire qu'il doit y en avoir 80 % que je ne connais pas, que je n'ai jamais vues. Donc à chaque fois je suis obligé de faire des recherches. Là, j'étais en train de travailler sur Spider-Girl, une version alternative qui est en fait Betty Brant, apparue une seule fois, il y a plus de trente ans dans un vieil épisode de *What If*. Et toi, quand tu reçois les designs qui ont terriblement vieilli, tu te dis "*Ce n'est pas possible, je ne vais pas dessiner ça !*". Oui, tu as un peu de marge mais le but, c'est que l'on reconnaisse les personnages. Je ne vais pas vraiment l'actualiser, tout juste jouer un peu avec sa morphologie pour la rendre un peu plus intéressante.

Vous disiez que vous vous faites violence quand vous dessinez des séries aussi denses en personnages. Mais cela appelle une autre question alors. Comment déterminez-vous les projets sur lesquels vous travaillez ? Parce qu'avec un *Spider-Verse*, vous savez forcément que vous signez pour des légions de personnages…

Je n'accepte pas systématiquement tout ce que Marvel me propose. Avant de dire oui à *Spider-Verse*, j'ai refusé plusieurs autres projets. Ce qui détermine avant tout mon choix, c'est le scénariste. Je n'avais jamais travaillé avec Dan Slott et cela m'intéressait. Je voulais aussi quelqu'un qui travaille depuis longtemps son héros, ce qui permet plus de travail sur le fond du personnage, un récit qui n'implique pas que de l'action mais aussi des choses plus sensibles. C'est par rapport à cela que j'ai accepté *Spider-Verse*. Cela peut paraître paradoxal parce que c'est un gros événement et c'est riche en bagarres. Mais il y a aussi beaucoup d'autres choses, de la dramaturgie… C'est cela qui m'intéresse.

RE ⊙ RES PÈ

- 2002 : *The Legion* (DC)
- 2003 : *Avengers* (Marvel)
- 2005 : *House of M* (Marvel)
- 2005 : *Uncanny X-Men* (Marvel)
- 2007 : *Thor* (Marvel)
- 2010 : *Siege* (Marvel)
- 2014 : *Spider-Verse* Marvel)

L'avantage étant qu'en plus, en dessinant la saga principale, on vous demande sans doute moins de modifications que si vous étiez dans une série secondaire dépendant de ce crossover.

Non, bien sûr. Mais enfin, quand même, quand tu te retrouves avec autant de personnages à gérer, cela prend du temps pour aller chercher les références. À chaque fois il faut se demander "*Tiens, celui-là, il ressemble à quoi ?*". C'est un travail de fou.

Vous en avez profité pour glisser quelques personnages originaux que vous auriez inventés ?

(*Rires*) Eh bien… Peut-être pour les prochains numéros justement. Après en avoir parlé, ils viennent de me dire que je pouvais aussi en inventer de nouveaux que l'on n'a jamais vus. Jusqu'ici je ne le savais pas, ils ne m'en avaient pas parlé. Donc oui, sur le reste de la série, c'est bien possible que j'en profite. On va voir ça (*rires*). En fait, si, on en a déjà créé un par accident. Pour le design de… bon, je ne peux pas en dire plus. Disons que c'est un personnage existant. J'étais parti bien trop loin. Ils m'ont dit que je ne pouvais pas tant le changer. Ils avaient oublié de me préciser quelque chose et l'on ne pouvait pas l'utiliser dans l'état. Sur le coup j'étais un peu dégoûté. Par contre, ce design "*orphelin*" a donné une idée à Dan Slott qui le fait intervenir dans un numéro suivant. Je suis assez content, parce que j'y avais mis beaucoup de moi-même.

Vous nous avez confié lire beaucoup moins de comics ces dernières années. Dans ces conditions, même avec des références, comment arrivez-vous à connaître la stature ou l'expression de tel ou tel personnage ?

Je connais les personnages même s'ils ont un peu évolué, ça reste un peu les mêmes. Et encore, cela peut jouer des tours. Dernièrement, j'ai dû dessiner la version 2099 de Spider-Man pour *Spider-Verse*. J'avais lu ses aventures à ses débuts, quand il était dessiné par Rick Leonardi. Mais je ne me souvenais plus tellement du personnage. Et j'ai montré quelques dessins à un ami qui m'a dit "*Attention, il est censé être plus musclé, ce n'est pas Peter Parker !*"

Nous nous parlons courant juillet… Vous en êtes où, des dessins de ce projet ?

J'en suis au deuxième numéro. Il m'en reste encore quatre à faire… Cela ne va pas du tout (*rires*) ! Le problème, c'est que j'ai tenu à encrer moi-même mes crayonnés pour le premier épisode. Cela a pris beaucoup de temps. Là, ils m'ont demandé plusieurs fois d'arrêter cela et donc, pour tenir la cadence, je ne m'encrerai pas sur les numéros suivants. Ensuite… tout cela ne se résume pas à pondre des pages. J'ai aussi besoin de prendre du plaisir à faire cela. M'encrer

moi-même c'est quelque chose que je ne fais pas souvent. D'où l'intérêt. Mais je n'ai pas réussi à m'arrêter. Mais, oui, à partir du deuxième numéro, j'ai changé mon fusil d'épaule et l'on passe par un encreur.

Ces dernières années Marvel a beaucoup utilisé le principe du collectif de scénaristes sur le même projet. C'était le cas pour *AvX*, dont vous avez dessiné plusieurs épisodes. Est-ce qu'à votre niveau cela vous complique la vie d'avoir à faire avec plus d'un scénariste ?

Cela ne me pose pas de problème particulier. Il faut savoir que dans les comics, maintenant, les choses sont de plus en plus dématérialisées. On est assez éloignés les uns des autres, on reçoit le script par Internet... Le principe de collaboration scénariste/dessinateur est assez limité. Que le scénariste soit le même d'un numéro à l'autre ça n'implique pas de changement à mon niveau. Les scripts arrivent les uns après les autres. Forcément on parle des projets en amont, avant de se lancer. Mais une fois passée cette discussion je ne veux pas recevoir les versions intermédiaires. Je ne veux pas savoir ce qui se passe entre eux. Ce qui m'intéresse, c'est le script final du numéro que j'ai à faire. Du coup les discussions qu'ils peuvent avoir entre eux ne me posent pas de problème. Je prends les choses les unes après les autres. Bon maintenant, personnellement, avoir plusieurs scénaristes, je ne suis pas très chaud, parce qu'au final, je ne suis pas sûr que l'histoire en profite. *AvX* ils étaient je ne sais plus combien ? Cinq ? Au bout du compte, je ne pense pas qu'il y ait une valeur ajoutée par le fait qu'il y ait cinq scénaristes. Dans l'idéal, je préfère effectivement une collaboration avec un scénariste. Mais cela se passe rarement ainsi.

"Plein de gens ne comprennent pas que le dessin est un travail."

Divers crossovers récents de Marvel font que vous êtes plusieurs dessinateurs à vous partager les numéros. Est-ce que là, c'est différent ?

On ne se marche pas vraiment sur les pieds. Par contre, le problème vient plus du planning de production et en particulier quand on veut faire évoluer le design d'un personnage. Il faut savoir que quand c'est comme ça – souvent on dessine nos épisodes en même temps. Et toi, si tu attaques ton premier numéro alors qu'un autre dessinateur travaille sur le deuxième, parfois tu n'as pas le temps de faire le design d'un personnage qu'il est déjà fait... par un autre dessinateur qui est déjà sur le troisième épisode parce que lui devait avancer. Parfois, c'est un peu frustrant parce que tu avais une idée pour ce personnage mais il est trop tard pour l'utiliser.

Dans *AvX*, il y avait une chose marquante, c'est que vous aviez, vous particulièrement, un parti pris pour des décors plus variés que vos collègues. Par exemple, il y a des scènes montrant Malicia au milieu de champs de blé. Ou encore les passages sur le plan astral, avec Charles Xavier, qui font un peu allusion à *Inception*.

En fait, cela fait partie des choses que j'apporte. Lorsque l'on doit dessiner des scènes comme celle de Charles Xavier discutant télépathiquement avec Cyclope, on veut que cela ait une ambiance particulière, une atmosphère. On se demande alors si un coucher de soleil ce n'est pas plus paisible pour l'ambiance que l'on veut exprimer. J'ai beaucoup de livres de photographies ou même de peinture. Quand on reçoit le script, certaines scènes sont un peu lentes, il ne s'y passe pas grand-chose. Alors, je jette un coup d'œil sur ma documentation pour y trouver l'atmosphère que je veux retranscrire.

Cela veut dire que même sur des scènes relativement importantes pour la stratégie de Marvel, mettons la mort de Charles Xavier dans *AvX*, le scénario ne vous indique pas de décor ?

Non. Très peu. Mais c'est le cas dans beaucoup de scénarios en fait. Souvent l'auteur ne précise pas les choses. Il identifie un endroit mais c'est au dessinateur de se débrouiller pour savoir comment le remplir. Il n'y a pas de notion de déplacement des personnages. C'est à toi d'apporter de l'envergure. Sinon, si tu te contentes de suivre le script au pied de la lettre, ton personnage peut

EN HAUT : dessiner une armada de personnages, avec chaque vérification de référence de costume qui s'impose, c'est un vrai boulot à part entière. Olivier, de plus, ne sacrifie rien à la composition des pages.

CI-DESSOUS : des combinaisons spatiales à Asgard, il fallait oser !

La marge de manœuvre dans les décors est énorme, plus qu'on pourrait le croire. Imaginez ces scènes par un autre dessinateur. Magneto serait-il entouré des mêmes tours ?
Et à quoi ressemblerait la mort du Professeur Xavier ?

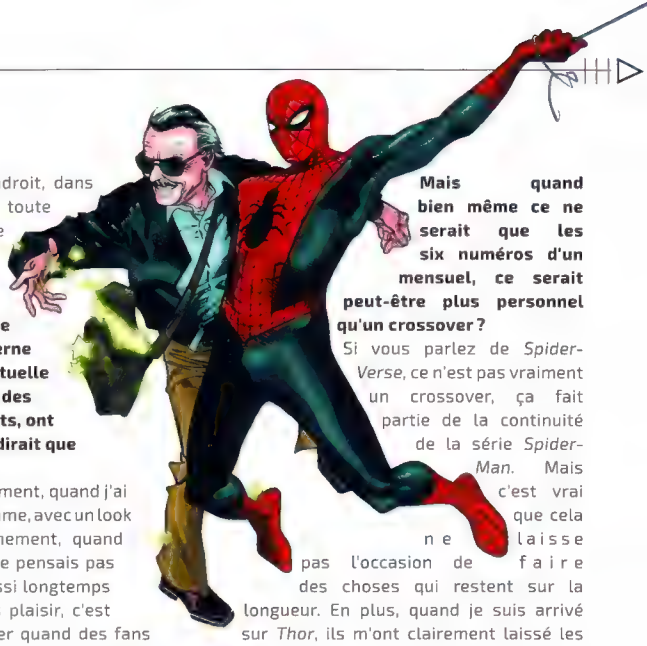
rester à discuter au même endroit, dans le même mètre carré, pendant toute la scène. Souvent le scénariste n'indique pas cela.

Actuellement, on a l'impression que Marvel sort de la phase Coipel en ce qui concerne Thor, en particulier depuis l'actuelle série *God of Thunder*. Pendant des années vos designs, vos apports, ont marqué le personnage. Là, on dirait que cela s'estompe...

J'ai réalisé ça aujourd'hui, justement, quand j'ai vu que bientôt Thor sera une femme, avec un look encore différent. Mais, franchement, quand j'ai relooké le personnage, je ne pensais pas du tout que cela allait tenir aussi longtemps que ça. Après, ça fait toujours plaisir, c'est certain. Cela me rend super fier quand des fans de Thor me disent qu'en ce qui les concerne il y a Walt Simonson et moi. Bon, je vous rassure, je ne suis pas du tout du même avis... Mais c'est quand même très agréable de savoir que j'ai laissé mon empreinte sur un personnage. Après, on connaît Marvel (et, plus largement, les comic-books). Je savais bien que cela allait évoluer, qu'un jour ou l'autre ce costume allait disparaître. Ce qui fait plaisir, c'est qu'ils s'en soient inspirés pour le film. J'ai rencontré les acteurs. J'ai été en contact avec les producteurs. Tout cela, c'est bonus ! Ils avaient pris contact avec moi pour participer aux visuels du *Monde des Ténèbres*. Au début, j'ai accepté mais comme par ailleurs j'avais des pages à faire sur *AvX*. Et le processus dans les films, c'est que quand tu fais un visuel, chaque étape doit être validée. C'est chronophage. Et j'ai du mal à mener à bien plusieurs projets en même temps. Je me suis arrêté pour me concentrer sur la BD.

Sur *Thor*, votre apport visuel a été énorme, y compris lors de votre second passage (le début de la série *Mighty Thor*, avec Matt Fraction) où vous aviez carrément représenté des combinaisons spatiales asgardiennes. Vous aviez visiblement plus de liberté que sur un crossover.

Je vois ce que vous voulez dire. Mais je n'ai pas abandonné l'idée de revenir sur une série individuelle et faire à nouveau, avec un autre personnage, ce que j'ai pu faire sur *Thor*. De nouveaux designs, cela ne vient pas spontanément. C'est beaucoup de travail, c'est à force d'être sur un personnage en particulier que l'on se pose les bonnes questions, que les choses viennent. On est plus à l'aise. J'aimerais bien revenir sur une série régulière. Mais il faut bien le reconnaître, c'est difficile. Aujourd'hui, à part Stuart Immonen, je ne vois pas vraiment qui est capable de tenir un tel rythme.



Mais quand bien même ce ne serait que les six numéros d'un mensuel, ce serait peut-être plus personnel qu'un crossover ?

Si vous parlez de *Spider-Verse*, ce n'est pas vraiment un crossover, ça fait partie de la continuité de la série *Spider-Man*. Mais c'est vrai que cela ne laisse pas l'occasion de faire des choses qui restent sur la longueur. En plus, quand je suis arrivé sur *Thor*, ils m'ont clairement laissé les coudées franches. Ils m'ont dit qu'ils voulaient réinventer tous les visuels. Et comme en plus il était resté "mort" quelques années, c'était le bon moment, tout était à recréer...

Donc, si on veut deviner le prochain projet mensuel d'Olivier Coipel, on doit chercher parmi les personnages morts chez Marvel ?

Vous pouvez ! (*rires*) ! No comment ! Enfin, tout cela est encore loin. Pour l'instant, je suis sur *Spider-Verse* et j'essaie de me dépêtrer avec cela !

On vous a vu passer en "étoile filante" sur le numéro spécial relançant les Inhumains chez Marvel. Pourquoi ne pas avoir dessiné également la série *Inhuman* qui lui fait suite ?

Ils ne me l'ont pas proposé de toute façon. Le problème, c'est que, souvent, ils ne te disent pas tout et que tu ne sais pas réellement ce qu'ils ont comme projet. Je ne fais mes choix que par rapport à ce qu'ils me proposent. Sur les Inhumains, ce qui me plaisait, c'est que c'était un récit basé sur les personnages, pas sur de l'action. Je sortais juste de mes épisodes d'X-Men. Je me suis dit "*Tiens, c'est juste un one-shot. Cela peut être intéressant et je pense pouvoir m'amuser sur cette histoire, dans la mesure où on focalise sur un seul perso.*" Bon, au final, le fait que ce soit un huis clos m'a un peu frustré.

Vous parlez de la relance de la série X-Men, qui sous cette forme, est une équipe essentiellement féminine désormais. Est-ce qu'une équipe surtout composée de femmes c'est différent à gérer en matière de postures, d'attitudes ?

Non, je ne pense pas. Enfin, cela ne m'a posé aucun problème particulier. Après il ne faut pas oublier qu'une équipe, cela ne définit pas pour autant toute la composition de la série.

Ce n'est pas parce qu'il y a surtout des femmes dans cette branche du groupe qu'il n'y a pas de personnages masculins dans l'histoire. Oui, certaines postures ne sont pas les mêmes, mais cela ne change rien dans le travail. Il faut dire que les années 1990 ont été vraiment trop loin à ce niveau-là. Toutes les filles étaient hyper cambrées. Les tétons pointaient systématiquement à travers le costume. Je crois qu'on peut exprimer un peu de sensualité tout en restant dans la sobriété. En tout cas, c'est ce que j'essaie de faire. Si une héroïne est connue pour être sexy, tu la représentes sexy. Je prends par exemple Malicia, un personnage que j'aime beaucoup. On sait qu'elle est jolie, bien en forme. D'accord. Mais j'essaie justement qu'elle ne soit pas trop cambrée, qu'on ne lui voit pas les fesses en l'air, par-dessus la tête, quand elle saute. Mais heureusement je pense que l'on est sorti de ces clichés-là.

Vous nous disiez que le fait de ne pas être basé aux USA rendait les choses un peu plus compliquées pour vous. Or, il faut savoir que vous avez fait un choix de vie qui fait que vous passez une partie de l'année en France et une autre au Brésil. Avec vous, ça devient carrément du billard à trois bandes ! Cela complique encore votre carrière, non ?

Si si, bien sûr. Et je m'en rends bien plus compte aujourd'hui. Avant je m'y adaptais beaucoup plus facilement. Là c'est... compliqué. Je vieillis. Et puis il y a le fait que, dans ta tête, quand tu changes d'espace, tu perds quand même une dynamique. Si pendant un ou deux mois, je suis à Rio, assis à ma table en train de dessiner, j'ai un fil conducteur. Mais à partir du moment où je dois prendre l'avion pour aller aux USA pour une convention ou à Paris, quand je reviens, je suis sorti du truc. Et pour m'y remettre, c'est compliqué. Ce qui fait que, parfois, tu as la sensation d'avancer sur tes pages mais en même temps de ne pas être 100 % dedans. Après, est-ce que le lecteur s'en rend compte, est-ce qu'il est capable de déterminer quelle planche est concernée par ça, je ne sais pas. Mais c'est quelque chose que je ressens à mon niveau. Et ça affecte aussi le plaisir que l'on prend à raconter une histoire.

Dissipons un malentendu. Beaucoup de gens pensent si vous ne travaillez pas sur un mensuel, c'est que vous dessinez lentement. J'ai l'impression que ce n'est pas du tout le cas...

Je pense effectivement que je suis capable d'être vraiment... Très rapide. Sérieusement. Je peux être à 200 % sur certains épisodes. Après, cela demande beaucoup d'énergie. Et j'ai besoin, moi, pour garder le plaisir de dessiner, de faire des breaks entre chaque projet. Ce qui fait que, c'est vrai, je me concentre sur certaines périodes, entre lesquelles je marque des pauses. Cela me protège. Je n'ai pas envie de me dégoûter de dessiner. Les gens te croisent dans les conventions en train de signer des autographes et se disent que cela a l'air sympa. Mais derrière, il faut être capable parfois d'y passer la nuit pour finir une planche... Bon ce n'est pas la mine non plus, c'est sûr. Mais c'est du boulot ! Plein de gens ne comprennent pas que le dessin est un travail. Ils pensent que ça tombe tout fait.

Vous nous avez dit pourquoi vous avez choisi de travailler avec Dan Slott mais, finalement, vous ne nous avez pas dit si ça se révèle aussi agréable que vous l'espériez...

Totalement. C'est l'une des rares fois où j'ai vraiment pu discuter avec un scénariste. On se parle par Skype. On a pu réellement discuter avant de se lancer dans la BD. Lui me posait des questions sur ce que je voulais... Donc c'est plutôt sympa. Bon maintenant on est dans une autre phase, le temps n'est plus à la discussion. C'est un projet assez compliqué. Le script évolue tout le temps. Rien que dans le premier épisode de Spider-Verse, j'ai plus de corrections liées au script que ce que j'ai pu avoir dans *AvX* ou *X-Men*.

Vous n'êtes pas à l'abri qu'à force de rajouter des choses, Dan Slott vous dise "Finalement, j'ai besoin d'un épisode de plus..." ?

Exactement ! Mais je me suis dit cela dès le début. Je me suis lancé dans ce projet en pensant que c'était susceptible de se produire. Je me suis préparé psychologiquement pour cela... À tout hasard !

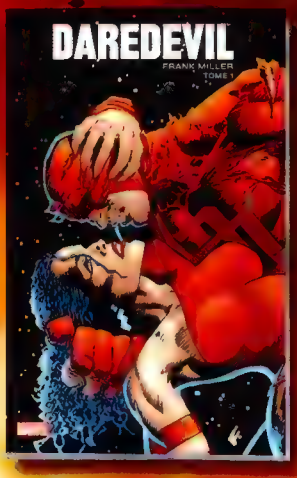
Propos recueillis par Xavier Fournier

EN HAUT : *Inhumanity*, un éphémère prologue au renouveau des Inhumains dessiné par Olivier Coipel. Mais personne n'a pensé à lui pour la suite.

CI DESSUS : Malicia (un des personnages préférés de l'artiste) au sein des *Uncanny Avengers*. Une occasion de plus de la dessiner

DAREDEVIL PAR FRANK MILLER

MARVEL ICONS : LES ICÔNES MARVEL PAR LES PLUS GRANDS AUTEURS DE COMICS



DAREDEVIL
Tome 1
400 pages - Le **20 août**

RETROUVEZ-NOUS SUR :

MARVEL
marvel.com
© 2014 MARVEL

panini COMICS
www.paninicomics.fr

STAR-LORD
Le jour du seigneur

PETER QUILL N'A PAS TOUJOURS ÉTÉ LE LEADER DES GARDIENS DE LA GALAXIE. À SES DÉBUTS, IL ÉTAIT MÊME UN IMPOSANT PROTECTEUR DE L'UNIVERS QUI N'AVAIT BESOIN DE L'AIDE DE PERSONNE. IL FAUT DIRE QUE SON CRÉATEUR N'AVAIT PAS FAIT DANS LA DENTELLE. PETER ÉTAIT SUPPOSÉ ÊTRE LE NOUVEAU JÉSUS-CHRIST ! RIEN QUE CELA !

Dans le milieu des années 1970, les éditeurs de comics se posent beaucoup de questions. L'élan du Marvel Age s'est tassé. Des personnages comme les Quatre Fantastiques ou Spider-Man font moins "nouveau". Plus tard la résurrection des X-Men va revigorer le genre mais à l'époque, les auteurs et leurs employeurs l'ignorent et ils ont un coup de déprime, comme si la poule aux œufs d'or était tombée malade. On sait aussi qu'il y a un public plus adulte, qui s'intéresse surtout aux BD underground ou aux magazines d'horreur publiés par Warren Publishing en dehors du Comics Code. Marvel veut aller sur ce terrain des magazines grand format où l'on pouvait parler vampires ou action. Ce qui intéresse aussi, c'est la science-fiction. Un jour le téléphone de Steve Englehart sonne. C'est le scénariste qui a pris la relève de Jim Starlin sur la série *Captain Marvel*. Le cosmique, il connaît. Le mystique aussi, puisqu'il rédige aussi les aventures de Docteur Strange. Au bout du fil le responsable éditorial de Marvel Preview lui propose un job de plus. Inventer un héros de science-fiction. Ils n'ont qu'un élément à donner à Englehart. Pour des raisons obscures, le nom du personnage a déjà été choisi... Star-Lord !

LE CHEVALIER DU ZODIAQUE

Le "Seigneur des Étoiles"? Par association d'idée, Englehart passe d'étoiles à constellation et donc à astrologie. C'est qu'il ne s'agit pas de faire double emploi avec des héros (Captain Marvel, Adam Warlock) que Marvel possède déjà. Englehart cherche quelque chose de plus "cultivé" et crée un concept à tendance métaphysique. Et justement Englehart vient de plancher sur des thèmes ésotériques en travaillant sur *Docteur Strange*. Il connaît bien, aussi, l'astrologie, dont il s'est servi dans la série *Avengers* (avec le cartel du Zodiaque). Le héros principal, Star-Lord, connaîtra des aventures qui l'entraîneront à chaque épisode dans la sphère d'influence d'un signe différent (admettons que les Poissons auraient sans doute donné lieu à une aventure aquatique). Et dès le début, il part sur un thème astral bien particulier. Dès les premières pages de *Marvel*

Preview #4 (janvier 1976) on découvre que le petit Peter Quill est né lors d'un alignement de planètes qui ne s'était pas produit depuis près de 2000 ans... pour la naissance du Christ. Il faut dire que c'est l'époque où la théorie des Anciens Astronautes bat son plein dans les médias, selon laquelle religion et science sont deux aspects de la même chose. Englehart y va à fond, invente un flash-back mentionnant les Rois mages, avant de faire un bond dans le présent et de nous présenter la famille Quill. Le mari est là, furieux quand il réalise que le bébé n'est sans doute pas de lui. Sa femme lui jure le contraire (si l'on y regarde bien, le film *Les Gardiens de la Galaxie* y fait un clin d'œil, avec une histoire d'ange). Qu'importe. Le bonhomme sort avec le bébé, décidé à le tuer. Sauf que l'homme est victime d'un infarctus. Le destin ne veut pas que l'on touche au petit Peter, qui va donc être élevé seulement par sa mère. Un autre événement peu commun se produit alors que Peter est adolescent : un jour, des extraterrestres (des hommes-lézards) débarquent et tuent sa mère, sans explication. Traumatisé (on peut le comprendre), Peter décide de tout faire pour retrouver ces aliens et leur faire payer ce meurtre. Arrivé à l'âge adulte, il s'engage donc dans le programme spatial pour devenir astronaute. Steve Englehart prend alors une décision lourde de conséquences. Il base Peter Quill dans un ensemble de références chronologiques qui le placent dans le futur. L'épisode est publié début 1976 (et dessiné par Steve Gan) mais on voit Peter devenir astronaute en 1987. Englehart décide également de faire de son personnage un être borné, peu sympathique, qui n'a pour seul compagnon qu'un hibou apprivoisé. Son histoire s'accélère le jour où une entité mystérieuse, le Maître du Soleil, prend contact avec l'humanité. L'inconnu exige que l'on sélectionne un individu qui deviendra l'élu, le Star-Lord. Convaincu qu'il lui faut s'aventurer dans les étoiles pour retrouver les assassins de sa mère, Quill fait des pieds et des mains... Mais vu ses états de service, on sélectionne quelqu'un d'autre. Qu'importe, Peter force le destin. L'arme à la main, il s'arrange pour se trouver au lieu de rendez-vous et être emporté dans les étoiles à la place du candidat. Le Maître du Soleil, qui semble savoir qui est Quill, le transforme comme promis en justicier de l'espace, Star-Lord. Le costume bleu est agrémenté d'un casque en forme de hibou et l'équipement comporte un pistolet capable de contrôler le feu et l'eau. L'implication est que le rôle de Star-Lord est un peu semblable à celui d'un Green Lantern. Le Maître du Soleil (sorte de père Fouras de l'espace) explique que ce n'est pas la première fois qu'il intronise un Star-Lord. Le premier épisode s'arrête là, avec un héros tricheur et détestable qu'Englehart a prévu de faire mûrir par la suite. Quelques semaines plus tard, après avoir appris qu'on lui retire l'écriture des Avengers, Englehart claque la porte. L'histoire de Star-Lord s'arrête net.

VERSION 2.0

Le problème, c'est que Marvel ne trouve personne pour prendre la relève. Englehart avait prévu des choses liées à l'astrologie, qui ne se limitaient pas à une énumération des signes astraux. Aucun des auteurs en place chez Marvel n'y connaît quoique ce soit. On ne peut pas continuer dans cette direction. Finalement, c'est à Chris Claremont que l'on demande de reprendre les commandes. Il se trouve qu'il collabore depuis peu, sur *Iron Fist*, avec le jeune John Byrne. Tous deux se voient adjoindre l'encreur Terry Austin. C'est le premier projet commun à ce trio qui fera par la suite beaucoup parler de lui sur des épisodes des X-Men. Incapable de continuer dans la même optique qu'Englehart, Claremont pratique un droit d'inventaire. Peter Quill n'est plus une "tête de con" mais un personnage plus mesuré, qui se déplace à bord d'un vaisseau inexistant dans le premier épisode : Ship ("Nef" dans la VF), un véhicule pourvu d'une intelligence artificielle dont on comprendra qu'elle éprouve des sentiments pour Star-Lord. Tous les deux ont une relation symbiotique et se retrouvent à venir en aide à deux jeunes gens réduits en esclavage. Avec ses deux nouveaux protégés, Star-Lord parcourt l'univers, remontant une piste jusqu'à la planète Sparta. Son principal adversaire est en effet Gareth (oncle de l'empereur Spartan), allié des hommes-lézards. Mais quand Gareth démasque Star-Lord, il semble reconnaître Peter. On comprendra que c'est Gareth qui a commandité l'assassinat de la mère de Peter ! Une fois la menace écartée, Quill découvre qu'il est en fait le fils naturel de l'Empereur. Ce dernier s'est échoué sur Terre et a connu sa mère. Avant de partir, il lui a effacé la mémoire pour la protéger (ce qui explique pourquoi elle n'a aucune idée de l'origine du bébé dans l'épisode précédent). Mais Gareth a appris l'existence de cet autre héritier au trône et a fait son possible pour le faire éliminer. Star-Lord laisse ses protégés aux bons soins de son père, un empereur bienveillant, et préfère repartir dans l'espace pour de nouvelles aventures. Claremont revendique l'influence de certains écrits du romancier de SF Robert Heinlein. Au point d'ailleurs que Marvel affiche son nom en couverture. Les avocats d'Heinlein rappellent tout le monde à l'ordre. L'éditeur doit retirer le numéro de la vente et le réimprimer sans Heinlein en couverture (le premier tirage est devenu une rareté). Ce qui est intéressant, c'est que de l'aveu même de John Byrne sur son forum personnel, il est victime d'un phénomène de lassitude alors qu'il dessine ce numéro : *"Je n'avais jamais entendu parler de Star-Lord, au moment où j'en ai vu la fin, j'en étais à regretter qu'on m'en ai parlé ! Je ne me suis jamais grillé*

CI-DESSUS : Le Star-Lord de Chris Claremont, John Byrne et Terry Austin est la version la plus aboutie du personnage. Avec une telle équipe créative, il aurait pu changer l'histoire des comics.

EN BAS : la version première de Star Lord. En France, l'éditeur Artima y croyait assez pour donner au héros sa propre série d'albums, arrêtée par faute de matériel américain.

CI-DESSUS : surprise ! Dans les pages de *Thanos* réapparaît un certain Péter Quill, qui n'est plus du tout Star-Lord mais qui va finir par le redevenir.

EN BAS : les Gardiens de la Galaxie d'Abnett et Lanning (avec Paul Pelletier au dessin des premiers épisodes), un changement de rôle manifeste pour Peter Quill, influencé par les histoires de Keith Giffen.

aussi vite sur un personnage de toute ma vie ! Il y a une raison pour laquelle Star-Lord se tient dans l'ombre sur la dernière page. J'en étais malade de le dessiner !'. Avec ça, Star-Lord est rhabillé pour l'hiver. Il faut dire que le contexte et les décors sont particulièrement fournis en détails, en textures. Même un ciel étoilé se révèle complexe. Et puis Byrne confesse qu'une part de ce dégoût pourrait venir d'une discussion avec Dave Cockrum. Feuilletant les pages déjà produites, ce dernier s'exclame : "*Mais où est le singe ?*". Cockrum vient de faire le rapprochement entre le Star-Lord de Claremont et le héros de dessin animé *Space Ghost*, toujours flanqué de deux adolescents et qui se déplace à bord d'un vaisseau nommé le Ghost Ship, similaire au Ship de Star-Lord.

Effectivement, la différence est que le Space Ghost est accompagné d'un chimpanzé, Blip. Cockrum le dit en plaisantant mais c'est vrai. Et Byrne se demande si ce n'est pas ce qui l'a détourné du personnage... Peu importe la raison. L'incident montre cependant que l'histoire des comics tient à bien peu de chose. Si John Byrne s'était plu sur Star-Lord, il aurait enchaîné avec d'autres épisodes. Peut-être que Star-Lord se serait mieux vendu. Peut-être pas. Mais du coup Byrne n'aurait pas été disponible pour une autre collaboration avec Chris Claremont : reprendre les dessins de *X-Men* après le départ de Dave Cockrum ! Quel aurait été le destin des uns et des autres si Byrne était resté sur Star-Lord ? Allez savoir. Le paradoxe, c'est que cet épisode, considéré par beaucoup comme la meilleure aventure solo de Peter Quill, est devenu culte. Et même si Byrne fuira la série, il ne doit pas en avoir gardé que de mauvais souvenirs puisqu'il s'amusera ensuite à glisser certains des personnages secondaires dans la cour de l'empire Shi'Ar. Claremont, lui, ne se lasse pas de Star-Lord et va continuer à écrire de nouveaux épisodes. Et il n'a pas tort : il y a des choses à faire.

POTENTIEL

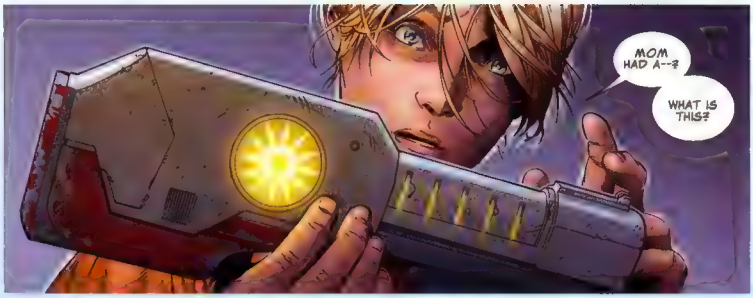
Si l'on y regarde bien, Marvel tient avec Star-Lord un concept très fort mais semble l'ignorer totalement. Car en mélangeant les aspects dus à Englehart et à Claremont, on arrive à quelque chose qui anticipe énormément les grandes lignes… de Star Wars. Cela ne s'arrête pas à de vagues similitudes comme le vieil homme détenteur de secret (Maître du Soleil/Kenobi), à la quête du père ou au fait que les Star-Lords pourraient devenir l'équivalent des Jedi. Parfois cela va dans le détail. Sans le faire exprès, puisant dans le même héritage pulp que George Lucas, Claremont identifie le maître des hommes-lézards comme étant… un seigneur Sith ! Et tout cela paraît avant la sortie de *La Guerre des Étoiles* ! Quelques mois plus tard l'éditeur ne semble pas saisir qu'il a des éléments qui lui permettraient de publier une série Star-Lord qui pourrait surfer sur la vague *Star Wars*, tout en revendiquant l'antériorité. Mais, justement, Marvel récupère la licence de l'adaptation de *Star Wars* en BD. Ce n'est sans doute pas le moment de se positionner en concurrent. Si bien que Marvel va laisser Claremont continuer de définir Peter Quill comme un mélange entre Space Ghost et Heinlein. Ce qui est parlant dans cette optique, c'est que le remplaçant de John Byrne sur les dessins de Star-Lord n'est autre que Carmine Infantino. Marvel lui confie deux épisodes de Peter Quill… avant de décider d'en faire le dessinateur régulier de la série *Star Wars*. Mais sans aller jusqu'à concurrencer de loin Luke Skywalker, le Star-Lord de Claremont reste un concept novateur qui va apporter chez Marvel des idées que l'on retrouvera sous d'autres formes. D'abord, le vaisseau intelligent Ship se réincarnera plus tard dans les pages d'*X-Factor* où l'on retrouvera (sans lien dans l'histoire) un autre vaisseau Ship doté d'une personnalité. Puis Claremont franchit le pas. Dans une aventure de Star-Lord (*Marvel Preview #14*), Ship prend l'apparence d'une femme artificielle amoureuse de son pilote humain… Et là on est clairement dans une relation à la Fantomex/Eva mais des décennies plus tôt. C'est visionnaire. Mais Claremont est de plus en plus pris par le succès des X-Men. En 1978, il passe la main au scénariste Doug Moench qui, lui, dans *Marvel Super Special #10*, décide de revenir au concept d'origine, en faisant à nouveau référence au Maître du Soleil et à d'autres éléments d'Englehart. Par exemple dans *Marvel Preview #18* Star-Lord affronte des hommes-lions et l'on peut y revoir un retour à la logique astrologique. Au dessin, il y a toujours du beau monde. Gene Colan puis Bill Sienkiewicz se succèdent pour représenter les exploits de Star-Lord. Seulement, tout cela est publié dans les magazines grand format de Marvel, en dehors des comics habituels. Et le jour où l'éditeur décide d'en finir avec sa gamme magazine, Star-Lord est directement impacté. Marvel ne jette pas le bébé avec l'eau du bain. En 1980, on décide d'importer Star-Lord dans les comic-books habituels, en publiant ses aventures dans la série *Marvel Spotlight*. Toujours scénarisé par Moench, il est cette fois dessiné par Tom Sutton, qui le relooke un peu. Mais la version de Moench ignore cette fois totalement les révélations de la saga de Claremont/Byrne. Pour Moench, le Maître du Soleil est en fait Ragnar, un des hommes-lézards, qui tentait de racheter tout le mal fait par son peuple et ses erreurs passées. Finalement Ragnar se rend à son peuple, en semblant avouer à Star-Lord qu'il l'a utilisé pour racheter la misère du monde car… Peter

serait son fils (dans une logique à nouveau très christique). Autrement dit, dans cette version, il n'y a pas d'Empereur de Sparta. Mais cette version sera de courte durée. Le drame de Star-Lord, c'est qu'il ne fait pas vraiment partie de l'univers habituel. Il se déroule non seulement dans le futur mais dans d'autres mondes. Marvel décide finalement d'arrêter les frais et de réimprimer le seul épisode réellement marquant. *Star-Lord The Special Edition* reprend l'épisode de Byrne, auquel Claremont rajoute un épilogue : Peter rentre à Sparta, retrouve son père et décide de l'emmener dans l'espace pour qu'ils apprennent à se connaître. C'est un happy end qui n'appelle pas de suite. Fini Star-Lord !

LE(S) COME-BACK(S)

Et pendant des années cela va être le cas. Le personnage est devenu si compliqué en quelques épisodes que l'on préfère faire l'impasse. Au point qu'en janvier 1987, au moment de sauver le nom (les marques tombent dans le domaine public si elles restent longtemps inutilisées), Marvel ne se résout pas à ressortir le personnage. On demande à l'humoriste Fred Hembeck de dessiner une histoire d'une planche où Star-Lord se lamente d'être un loser. Il faut attendre 1996 pour que Marvel retente le coup… en remplaçant le personnage. Dans cette minisérie, écrite par Timothy Zahn et dessinée par Dan Lawliss, un nouveau héros, Sinjin Quarrel, découvre l'épave de Ship, mystérieusement abandonnée par Peter Quill. Sinjin devient alors le nouveau Star-Lord, partant à la recherche de son prédécesseur. Mais cette série restera sans suite. On n'entendra d'ailleurs plus parler de Sinjin ou de Ship. En 2000, c'est Carlos Pacheco et José Ladrönn qui reparlent de Star-Lord mais dans une minisérie consacrée aux Inhumains. Ces héros sont projetés dans l'espace et croisent l'empire Spartan (dont l'équipement de base ressemble à l'uniforme de Star-Lord). On comprend que le monarque de Sparta tombe amoureux de Méduse et que cela l'incitera plus tard à s'aventurer sur Terre (provoquant la conception de Peter Quill). Ce n'est qu'en 2004 que l'on revoit Peter. Et cette fois c'est dans la continuité centrale de Marvel. Le personnage a été projeté à travers l'espace-temps, pour atterrir dans le présent, privé de pouvoirs (ce qui explique sa disparition dans la mini de 1996). Keith Giffen l'utilise comme un détenu dans une prison intergalactique qui sert de toile de fond à la série Thanos alors en cours. Peter n'est plus Star-Lord et porte désormais un œil cybernétique. Mais il lui reste son expérience et sa ruse. À partir de là il va devenir un personnage secondaire dans les séries cosmiques de Marvel, servant de mentor à Nova. Ce n'est qu'à l'aube du crossover *Annihilation : Conquest* qu'il reprend un rôle actif. Il a inventé un système de protection des planètes piraté par Ultron. C'est par sa faute que tout arrive. Peter redescend en bas de l'échelle. Dans la minisérie *Annihilation : Conquest – Star-Lord*, il devient alors le chef d'une unité de combat. C'est le noyau de ce groupe qui deviendra la version moderne des Gardiens de la Galaxie en 2008, le prédisposant à terme à devenir un personnage de cinéma. Autant dire qu'il revient de loin. Par contre, ses antécédents font de lui un personnage compliqué à gérer dès lors qu'il s'agit de sa propre histoire. Dans leur version des Gardiens, les scénaristes Abnett et Lanning feront l'impasse sur lui, le traitant comme un curseur toujours axé sur le présent ou éventuellement l'avenir. On ne fait pas mention de ses origines. Et pour cause, on ne saurait pas laquelle choisir. Récupérant l'écriture du personnage à partir de 2012, Brian Michael Bendis fera à nouveau le ménage parmi les contradictions. Sa version de l'origine ne laisse pas de place au Maître du Soleil ou à une "immaculée conception". Peter est le fils d'un extraterrestre et l'arme qu'il utilise a été trouvée dans un placard de sa mère. On s'approche de la version Claremont/Byrne si ce n'est que l'Empereur J-Son, vu par Bendis, est un fieffé coquin qui ressemble plus à Gareth qu'au père aimable que l'on connaissait. Star-Lord n'a pas les mêmes relations avec lui. Mais l'élan transforme J-Son, qui passe du rang d'Empereur dont on n'a jamais entendu parler à celui d'un pouvoir central de l'espace Marvel. Bendis n'est pas responsable du micmac (Moench est plus à blâmer) et tient juste compte de l'évidence. Les épisodes des années 1970 et 1980 se contredisent. Du coup, il faut une version "unifiée" qui implique des choix,des changements. Le reproche que l'on peut lui faire est dans le changement de mentalité du héros (pour mieux anticiper le film?). Le Star-Lord d'Englehart était un fou furieux. Celui de Claremont, un héros cosmique. Giffen, Abnett et Lanning en font un personnage cynique. Peter Quill selon Bendis est un roi de l'embrouille un peu glandeur. L'ironie, c'est que dans le film, James Gunn confère au personnage une touche de mélancolie absente du comic-book mais aussi une filiation qui semble différente. Peut-être que Peter Quill est loin d'avoir terminé son évolution ?

Xavier Fournier



Historiquement, c'est le Maître du Soleil qui conflait à Star-Lord son arme fétiche. Dans la version actuelle (ci-dessus), ce n'est plus qu'une relique laissée par son père pour protéger la famille.

Brian Michael Bendis a fait de l'Empereur J-Son un magouilleur de première, en conflit constant avec son fils. Claremont et Byrne en avaient tracé un portrait beaucoup plus paisible.

IMAGINE WHAT YOU COULD ACCOMPLISH IF YOU WERE DOING WHAT YOU WERE SUPPOSED TO BE DOING INSTEAD OF CAVORTING AROUND THE GALAXY WITH YOUR BROKEN FRIENDS.
IMAGINE THAT
PETER QUILL WAS RIGHT

FINCH
FRIEND
FOREVER EVIL
...QUI MAL Y PENSE !
© DC COMICS

CROSSOVER DU MOMENT CHEZ URBAN COMICS, FOREVER EVIL A LA PARTICULARITÉ DE FAIRE FOUGER LES UNIVERS TOUT EN FAISANT L'IMPASSE SUR LES TÊTES D'AFFICHE HABITUELLES. SUPERMAN, WONDER WOMAN ET LES AUTRES SONT AUX ABONNÉS ABSENTS. IL N'Y A GUÈRE QUE BATMAN QUI RÔDE, DANS UN MONDE DÉSESPÉRÉMENT TOMBÉ AUX MAINS DU CRIME. MAIS EST-CE QUE TOUS LES MÉCHANTS SE VALENT ?

Un crossover, dans les habitudes des comics, c'est un grand carrefour, le rendez-vous de dizaines de super-héros tirés de séries différentes, réunis pour lutter contre une menace commune qui, bien qu'imposante, n'est qu'un prétexte à cet étalage de personnages. *Forever Evil* est d'un genre un peu différent puisqu'avant même que l'action commence officiellement, la plupart des membres des diverses Justice League ont été mis hors-service entre deux épisodes (dans des conditions pas très claires dans les premiers numéros), le Syndicat du Crime clamant les avoir éliminés et devenant, en l'espace de quelques instants, le maître du monde. Allons bon, qu'est-ce que c'est que ça, le Syndicat du Crime ?

MIDIEUX MIROIR

Il y a, de longue date, un univers maléfique chez DC Comics, rapidement apparu après la révélation qu'il existait plusieurs Terres parallèles où certains événements s'étaient déroulés de manière différente. En fait tout cela est né lors de la mise en place des premiers crossovers réguliers entre la Justice League (les héros des années 1960) et la Justice Society (les héros des années 1940), supposés vivre sur deux terres différentes, séparées par une barrière de vibration. À la longue cependant, on songea à compliquer la chose (*Justice League of America #29*, 1964) en évoquant une troisième dimension où tout était inversé et où les équivalents de la Justice League étaient foncièrement mauvais. En lieu et place de Superman, Wonder Woman, Batman et les autres, on avait droit à Ultraman, Superwoman, Owlman et au Crime Syndicate of America. De tels univers inversés sont assez courants dans la SF. Star Trek s'y est essayé par la suite en 1967 avec "l'univers miroir" dans lequel Kirk et ses alliés sont des êtres beaucoup plus brutaux. On peut aussi citer à des degrés divers des séries telles que *Fringe*. Le Syndicat du Crime d'Amérique servait plusieurs buts : fournir une menace à la hauteur et installer une situation où les super-héros affrontaient leur propre reflet. Au final, c'est le bien qui l'emporte et on prouve par la même occasion que ce ne sont pas les pouvoirs qui font le héros, que les méchants, avec la même puissance, ne peuvent pas s'imposer. Le Crime Syndicate of America inspira par ailleurs l'Escadron Sinistre de Marvel (peuplé de caricatures malfaisantes de héros DC). Mais en dehors de sa première apparition, le CSA resta surtout un diable qu'on sortait de sa boîte sans vraiment en explorer les ramifications. Par exemple, si Ultraman et les autres étaient les super-vilains de Terre 3, alors qui les combattait le reste du temps ? Il faut attendre *DC Comics Presents Annual #1* (1982) pour que le scénariste Marv Wolfman explore la question. Superman se retrouve piégé sur Terre 3 et fait la connaissance d'Alexander Luthor. Et la situation est inversée : là où le Luthor de Terre 1 est un criminel opposé à Superman, Alexander est un héros qui fait la chasse à Ultraman. Du coup la Lois Lane de Terre 3 est amoureuse de ce Luthor et pas d'un surhomme. C'est d'ailleurs le signe que les mentalités ne sont pas totalement inversées dans cette version puisque "Lois 3" n'est pas une folle furieuse. Wolfman placera dans cette histoire les conditions pour la création d'Alex Luthor, le fils d'Alexander et Lois, devenu une sorte de portail entre les dimensions et utilisé plus tard, toujours par Wolfman, dans la série Crisis, qui efface toutes les terres parallèles. C'est seulement en 2000 qu'on reviendra au Syndicat du Crime avec *JLA : Earth 2*, de Grant Morrison et Frank Quitely. Comme il n'existe plus une infinité de réalités, Morrison en revient à la base de l'univers-miroir. Il y a d'un côté l'univers classique, et de l'autre un univers fait d'antimatière où tout est inversé, corrompu. Le scénariste prend la peine de détailler la vie privée des membres du Syndicat du Crime et on apprend – par exemple – que Superwoman (le reflet de Wonder Woman) a pour *alter ego* une Lois Lane branchée bondage. Le créateur de Wonder Woman, William Moulton Marston, n'était pas sans exposer ses fantasmes bondage dans les premières aventures de son héroïne. Joe Shuster (le co-créateur de Superman et de Wonder Woman), vers la fin de sa carrière, dessina des BD à caractère érotico-sadique où il représentait son archétype de femme brune. Fusionner les deux n'est donc pas hors de propos. L'histoire est titrée *Earth 2* parce qu'il n'existe plus que deux mondes (et qu'en gros chacun est convaincu d'être le premier tandis que l'autre serait Terre 2). Morrison y ressort aussi la carte d'un Luthor bienveillant, qui change même de monde, prenant la place du "mauvais" Luthor dans l'univers de la Justice League. Le vrai ressort final est que pour vaincre la vraie menace (le Brainiac du monde d'antimatière) la Justice League réalise qu'elle devra le tuer. Elle n'arrive pas à s'y résoudre et s'arrange pour que ce soit le Crime Syndicate qui intervienne et règle la chose à sa manière (en lobotomisant Brainac). Le message est

AND WITH THE JUSTICE LEAGUE OUT OF THE WAY, THE SYNDICATE WENT TO WORK
THE JUSTICE LEAGUE WAS MERELY CHILD'S PLAY COMPARED TO THE FIRESTORM MATRIX THAT NOVA, DOCTOR FATE, HAWKMAN AND JASON BURKE THROW!
SOON, THE SYNDICATE HAD TAKEN CONTROL OF THE WORLD'S COMMUNICATIONS AND CREATED A NEW WORLD ORDER. INTO THIS BREACH, MR. MIRACLE FIRST HOLDS THE SYNDICATE'S CONTROL.
"MADE TAKING ON THIS WORLD'S METAHUMANS EASIER THAN MUCH EASIER, AND NO ONE'S BEEN ABLE TO CHOSANTE SINCE.

Le Syndicat du Crime (ci-dessus), une variante totalitaire de la Justice League, qui ne fait pas dans la dentelle.

Le "méchant" qui n'a pas forcément l'ambition de faire le mal (comme Sinestro ci-dessous), c'est une marque de fabrique de Geoff Johns depuis pratiquement le début de sa carrière

CI-DESSUS : assemblée générale de la pègre de DC Comics, scène dans laquelle Johns et Finch se permettent des petites retouches au passage sur des méchants secondaires.

EN BAS : Cyborg, un excellent personnage qui attend son heure depuis le reboot de 2011.

donc bien différent qu'en 1964. On ne dit plus (seulement) que les méchants n'y arriveront pas, même avec leurs pouvoirs. On montre qu'il y a des limites à l'héroïsme et que, parfois, seul le Mal peut "soigner" le Mal...

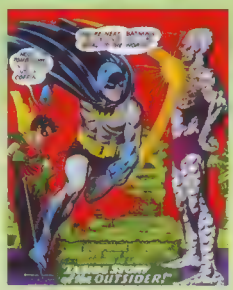
L'UNION FAIT LA FORCE

À la faveur du reboot de 2011, c'est donc une version rénovée du Syndicat du Crime que Geoff Johns a amené dans le nouvel univers DC. On en voit les premiers signes dès la fin du premier arc de *Justice League*, quand un homme dans la pénombre commente la formation de la ligue. C'est l'Alfred Pennysworth de Terre 3 (DC en étant revenu à un système de terres infini, le Syndicat est à nouveau lié au chiffre trois). Originaire du mauvais univers et devenu l'Outsider (voir frise ci-dessous), il est arrivé en compagnie d'Atomica (l'équivalent féminin et maléfique d'Atom) pour préparer l'arrivée du Syndicat et surtout fédérer des alliances. L'idée est de créer une sorte de version étendue du Syndicat, la Société, qui regrouperait le plus possible de criminels vivant sur le monde normal de DC. C'est un principe déjà connu chez Johns qui, lors d'un crossover précédent (*Infinite Crisis*, en 2005), dans l'ancienne continuité, avait déjà utilisé cette recette. La Society était alors unifiée par Alex Luthor, le dernier survivant de Terre 3, qui se faisait passer pour le Lex habituel. Dans *Infinite Crisis*, ce regroupement débouchait sur une situation de rejet. Il y a, tout simplement, des super-vilains qui ne veulent pas entendre parler d'ordres, qui sont hors-la-loi justement parce qu'ils ne rentrent pas dans le rang. Autour du crossover de 2005 se dégageait un schisme : le vrai Lex formait les Secret Six (Catman, Deadshot...) comme un contre-pouvoir à la Society. Dans *Forever Evil* le contexte est encore plus aigu puisque, d'emblée, en plus de demander une soumission, le Syndicat du Crime apparaît après avoir éliminé Superman et les autres. *Forever Evil* est un crossover relativement auto contenu (pour peu qu'on ne se laisse pas entraîner dans le *Villain's Month*, voir encadré) mais parmi les déclinaisons utiles, il y a les épisodes de la série *Justice League*. Avec les héros absents, plusieurs numéros sont consacrés à détailler les origines d'Ultraman, d'Owlman et des autres. Et Johns y fait preuve de subtilité en induisant cette différence de taille. Ce n'est pas que les personnages viennent d'un univers où tout le monde chanterait "I'm bad" comme dans un clip de Michael Jackson. C'est que la philosophie de cet autre monde est basée sur la loi du plus fort. Pour eux, c'est une hérésie d'aider des gens, c'est contre nature. D'une certaine manière ce sont eux les manichéens, ceux qui cherchent une limite nette entre la lumière et l'ombre.

Non seulement Lex Luthor refusait déjà de se soumettre dans une précédente incarnation. Là, c'est son pire cauchemar qui se réalise puisqu'en plus le nouveau maître du monde est un sosie de Superman. Se pose la question de savoir à quoi consacrer sa vie puisque sa vendetta contre le vrai Superman occupait le plus clair de son temps. Et c'est valable, à des degrés divers, pour Black Manta, Black Adam ou Captain Cold après les disparitions respectives d'Aquaman, Shazam et Flash. Il y a donc rapidement un nouveau phénomène de rejet "à la Secret Six" qui s'organise encore autour de Luthor. Pour Johns, la chose a un double intérêt. D'abord il y a une reprise en main d'un Lex Luthor à la dérive depuis pratiquement deux ou trois ans chez DC. Dans telle série on le voit en prisonnier portant une cicatrice, dans *Superman Unchained* c'est un adepte de l'origami mais dans d'autres titres, on fait plutôt référence à son profil d'homme d'affaires. Dès les premières pages de *Forever Evil*, on organise à nouveau la vie du personnage, juste avant la prise de pouvoir du Syndicat. Et ce qui intéresse le scénariste, contrairement à ce que le titre *Forever Evil* ("Malfaisant pour toujours") pourrait impliquer, c'est la nature très relative du mal. On l'a déjà vu quand il écrivait la série *JSA* il y a quelques années, avec l'ambivalence d'un Black Adam qui ne désirait pas faire le mal. Dans ses *Green Lantern*, la mentalité de Sinestro (qui est convaincu que la fin justifie les moyens mais qui veut le bien, à sa manière) est un fil directeur de son écriture. Son deuxième Néga-Flash (le criminologue Hunter Zolomon) était convaincu qu'en s'attaquant à Flash il l'aidait à devenir un meilleur héros. Et dans

CYBORG

Depuis le début de la nouvelle Justice League, ce cher Victor Stone est un plan en arrière. C'est le seul membre fondateur de la JL qui ne dispose pas de sa série personnelle. Enlever les autres héros, c'est aussi lui donner les moyens de se reconstruire. Et pas seulement façon Steve Austin. Maintenant il serait grand temps que DC lui donne son titre.



OUTSIDER

C'est l'Alfred de Terre 3, fidèle à Owlman, visiblement aussi infecté par le syndrome du Joker. L'Outsider fait aussi référence à une très vieille intrigue de *Batman* de 1966 où le vrai Alfred, considéré comme mort, était en fait devenu un génie criminel albinos. On a aussi aperçu une autre version lors du crossover *Flashpoint*.

OTIS

Geoff Johns, ex-collaborateur de Richard Donner, s'est permis d'importer Otis dans la continuité (l'employé ridicule de Lex Luthor, incarné par l'acteur Ned Beatty dans les films Superman des années 1970/1980) ! Et le voici qui travaille toujours pour Lex. Bien que, dans cette version, cela ne va pas lui permettre de s'installer dans la durée.

PLASTIC MAN

Geoff Johns ignore royalement une mentio antérieure de Plastic Man pour le réinven comme une sorte d'anti-Joker dont la créa tion est causée par un anti-Batman (Owlm En un sens c'est logique. Et comme c'est u personnage qui passe du rôle de gangster à celui de héros, placer ses origines dans *Forever Evil* semble naturel.

LA SYMPHONIE DU BAD BOY ?

Chez DC, pour un faisceau de raisons, c'est l'invasion des séries de méchants. Vu son importance dans le mythe de Green Lantern, il était logique de donner à Sinestro sa propre série. Harley Quinn, elle, est désormais bien connue des gamers, des cosplayeurs, liée à Batman et au Joker. Mais plus largement, pour des raisons historiques, DC Comics reste largement associé à une image de "boy-scout" plus policée que celle de Marvel. Après Villain's Month en 2012 (un mois entier consacré à raconter les origines et les grands tournants des génies criminels de DC) qui avait débouché sur des choses peu glorieuses (l'éditeur avait concentré son attention sur les couvertures hologrammes, ne recrutant certains auteurs qu'à la dernière minute). L'éditeur annonce revenir du côté des bad boys avec de meilleures intentions, porté par le buzz de quelques apparitions de méchants dans la série TV Arrow et les ventes démentielles de cette chère Harley. Ainsi Deathstroke, candidat malheureux lors de la relance de 2011 (sa série avait fait long feu) redémarre un nouveau mensuel, avec beaucoup plus d'ambitions. Cette fois c'est Tony Daniel qui s'occupe du dessin et du scénario. Alors qu'il est également incorporé dans les pages de New Suicide Squad, Slade vise à attirer le public de la série TV. La version relookée de Lobo aura mis presque un an mais elle trouve finalement elle aussi son propre titre par Cullen Bunn (déjà scénariste de Sinestro et Magneto) et Reilly Brown. Le jeune sorcier Klarion (création de Kirby, revu dans les Seven Soldiers) fait également parti des heureux élus, écrit par Ann Nocenti et dessiné par Trevor McCarthy. Enfin la série existante Catwoman change d'auteurs Genevieve Valentine et Garry Brown will take reprendront à l'automne le titre, dans l'intention de renforcer le côté criminel de Selina. Ce qui qu'on se demande si DC va résister longtemps à l'idée de séries basées sur Lex Luthor ou le Joker.

les premiers épisodes des *Teen Titans* de Johns, Deathstroke/Jericho, il s'attaquait aux jeunes héros en étant convaincu que c'était pour leur bien. En dehors d'entités cosmiques sortant de l'ordinaire (Darkseid, l'Anti-Moniteur...), Johns fait rarement appel au concept de mal absolu. Pour lui, chez ses personnages, la rédemption n'est jamais totalement impossible. Ce qui rend d'ailleurs plus intéressant le dilemme du personnage concerné

L'ARBRE ET LA FORÊT

Même s'il est certain qu'une raison commerciale fait que Batman appartient aux rares héros en état d'agir (parce que tout un crossover sans héros bankable, ce serait un brin risqué), il en ressort une situation philosophique intéressante. Car Batman est lui aussi l'incarnation d'un certain manichéisme. Il est bâti sur le fait que les criminels sont une engeance à part (des "couards superstitieux", comme il les appelle dès son origine). La rédemption, il n'y croit pas. Il y croit encore moins depuis que ses relations avec Catwoman sont encore moins étroites qu'elles l'étaient avant le reboot. Batman, le type dont l'existence même est consacrée à lutter contre les criminels, qui ne croit pas qu'on puisse les racheter, se retrouve dans un monde où il lui faut cependant compter sur ce concept. C'est le ressort dramatique de l'histoire. Cela revient à la conclusion de Grant Morrison 14 ans plus tôt. Peut-on réellement soigner le Mal par le Mal? Et, puisque Johns n'use pas réellement d'un Mal absolu, n'est-ce pas cette fois abaisser la barrière entre les héros et leurs adversaires? Plus globalement, *Forever Evil* consiste à enlever le premier plan (les différentes branches de la Justice League ou même les Teen Titans, promptement expédiés à une autre époque) pour mieux voir la tapisserie d'ensemble. Geoff Johns démonte Cyborg pour mieux le remonter, balance des allusions à des héros de seconde zone auxquels on aurait prêté moins d'attention si les "gros" étaient restés devant. Il n'y a pas que Luthor qui bénéficie d'un coup de "tuning". Dans les doubles pages, les scènes de foule, Johns et Finch cataloguent, précisent, changent. Mine de rien, des incarnations de méchants datant d'avant les New 52 reviennent par la petite porte. Johns fait aussi référence au QG des Titans sur la côte ouest (où il était placé du temps de l'ancienne continuité), ramène des adversaires à une formule antérieure et prend le temps d'installer de véritables "pilotes" pour les débuts de deux autres équipes qui, avec des succès divers, vont venir prêter main-forte. *Forever Evil* c'est, une fois, encore les deux facettes de DC qui s'affrontent. D'un côté les tenants du tout éditorial qui décrètent un *Villain's Month* sur un coup de tête sans trop savoir comment le remplir, de l'autre Johns qui reconstruit le maximum d'outils scénaristiques dont il disposait avant le reboot. Jusqu'à la dernière page du crossover (qu'ici, on voyait venir de loin), qui annonce encore une autre forme d'inventaire...

> "Forever Evil c'est, une fois, encore les deux facettes de DC qui s'affrontent."

Xavier Fournier

DOOM PATROL

"La patrouille de la fatalité ' a tout de la chair à canon dans ce crossover. Elle montre que les héros ne l'emportent pas forcément face au crime. Elle tient un peu le rôle des Freedom Fighters dans *Infinite Crisis* mais c'est le préambule à une refonte de la part de Johns, pour un rôle plus important.

NIGHTWING

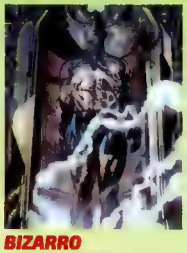
Pour tu., Forever Evil, c'est un peu son instant "Civil War" Dick Grayson est démasqué devant le monde entier Tout le monde sait qui il est. C'est le préambule de la nouvelle série Grayson, ou il abandonne le masque de Nightwing. Mais le vrai danger n'est-il pas que ceux qui connaissent Dick puissent faire le rapprochement avec Bruce ?

METAL MEN

Cela fait des années que Johns joue avec l'idée de réimplanter des Metal Men (des robots changeant de forme mais plus élégants que des Transformers), à les moderniser. *Forever Evil* marque leur grand retour. Lors de diverses interventions fin juin, le scénariste a d'ailleurs révélé que des discussions autour d'une série *Cyborg and the Metal Men*.

REFUGIES

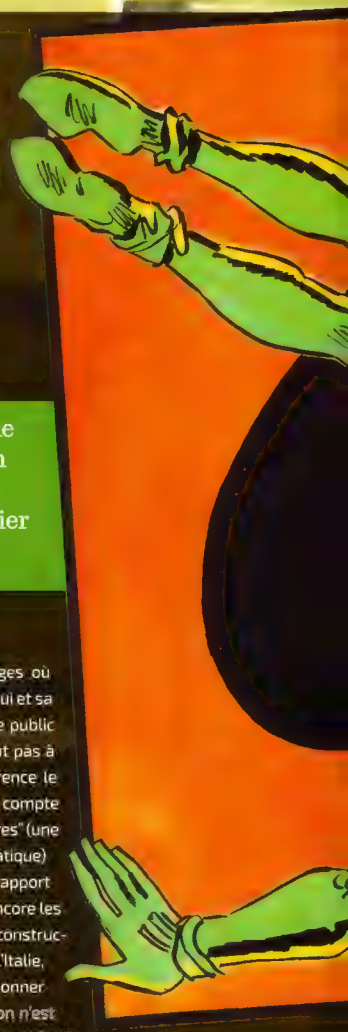
Des *Justice League #24*, les origines d'Ultraman nous montrent que quelque chose a causé la destruction de sa version de Krypton, quelque chose qui s'est ensuite attaqué à Terre 3, expliquant que le Syndicat du Crime veuille désespérément s'installer sur un nouveau monde. Quelque chose qui pourrait bien annoncer le crossover suivant ?



BIZARRO

Le clone façon Frankenstein de Superman revient en mode "Hodor", devenant le bras droit mais aussi, en un sens, le meilleur ami de Lex Luthor. Johns recréé ainsi une version (très) tordue de l'amitié Lex/Superboy des années 1960 ou de *Smallville*. Peut-on considérer Bizarro comme mauvais - même par ignorance - où bien est-il un restant d'innocence de Lex ?

L'ASSO DI PICCHE



Les Français voient souvent les super-héros et les comics comme une relation bilatérale entre eux et les États-Unis. Mais il n'y a pas qu'en France que l'on lit des comics et que l'on s'en inspire. L'Italien Hugo Pratt, célèbre créateur de Corto Maltese, est ainsi le père d'un justicier masqué qu'il fait bon se remémorer : Asso di Picche (l'As de Pique) !

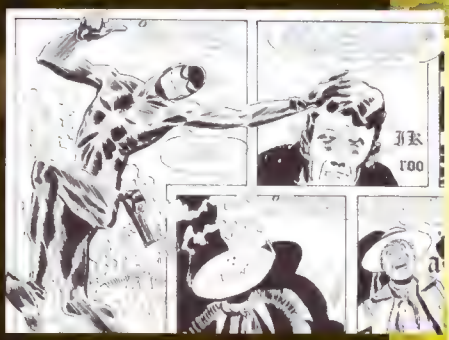
Dans les années 1930, le régime nazi ne souffrait pas la présence des super-héros américains. Plus ou moins consciemment, la doctrine ne voulait pas d'autres surhommes que ceux proposés par Hitler. Si bien qu'aucune BD allemande n'est venue proposer un équivalent germanique de Batman ou de Superman. En Italie, c'était différent. Le régime de Mussolini était plus friand des personnages costumés venus des USA. Si bien qu'on lança quelques super-héros "maison", plus que l'on en trouvait à la même époque en France, où ils étaient déjà (bêtement) perçus comme une invasion culturelle. Après la fin de la guerre, libérée du fascisme, l'Italie goûta donc de plus belle aux héros masqués.

C'est dans ce contexte qu'apparait dès 1945 l'As de Pique, une création de l'éditeur Mario Faustinelli, du scénariste Alberto Ongaro et du dessinateur Hugo Pratt. L'Asso di Picche est en effet un premier jalon professionnel important dans la vie de Pratt. C'est via ce personnage imposant qu'il se fera remarquer, d'abord en Italie mais aussi dans d'autres parties du monde.

À bien des égards, L'Asso di Picche est une "formule", l'archétype du justicier d'après-guerre.

Lancé dans la revue *Albi Ungaro*, L'Asso di Picche est une sorte d'équivalent urbain du Fantôme du Bengale, auquel on aurait injecté des aspects de Batman, du Green Hornet et de Terry et les Pirates. Cet intrépide justicier au costume jaune est, dans le civil, le richissime journaliste Gary Peters (l'action se passe aux États-Unis), flanqué de son fidèle domestique asiatique Wang, de son incontournable fiancée Deanna Farrell sans oublier Gimmy, un gamin qui devient son auxiliaire masqué, l'équivalent de ce que Robin est à Batman. Difficile de lister toutes les influences derrière le personnage mais on ne peut s'empêcher de faire le rapprochement avec Black Jack, un héros américain méconnu qui avait été publié pendant la guerre par MLJ/Archie Comics. Le costume de Black Jack lui aussi était dérivé de celui d'un as de pique. Le jeune Hugo Pratt, lui, est imprégné de ses lectures de Milton Caniff et de Chester Gould (*Dick Tracy*). Ce qui donne d'ailleurs aux aventures de L'Asso di Picche une vraie richesse en matière de personnages secondaires. Même dans les pages où Gary Peters n'est pas costumé, lui et sa clique arrivent encore à tenir le public en haleine, la série ne s'arrêtant pas à combattre le crime. En l'occurrence le cheptel d'adversaires du héros compte aussi bien "la Bande des Panthères" (une malfaisante société secrète asiatique) que le "Club des Cinq" (aucun rapport avec la Bibliothèque Rose) ou encore les nazis (dans cette période de reconstruction politique de l'Italie, il s'agit aussi de donner des gages que l'on n'est pas, ou plus fasciste). Et puis il y aura aussi un grand classique, un reflet maléfique : un faux Asso di Picche qui se fait passer pour le héros de manière à salir sa réputation. À bien des égards, L'Asso di Picche est une "formule", l'archétype du justicier d'après-guerre que l'on compose en s'inspirant des Américains. C'est avec la même recette que seront lancés, à peu près en même temps, d'autres super-héros "à l'américaine" à travers le monde (en France ce même raisonnement avait donné quelques mois plus tôt le personnage de Fantax). Rien qu'en Italie cet "As de Pique" sera rapidement suivi par Amok, un autre personnage qui lorgne plus encore sur le Fantôme du Bengale.

Est-ce à dire que du coup L'Asso di Picche n'est jamais qu'une resucée de choses vues dans la BD américaine et qu'une fois passé le costume du héros central, on n'y trouve pas grande originalité. Sans doute en partie. Disons plutôt que c'est le cas à la naissance du personnage mais que, le succès aidant, il va s'émanciper de ce carcan au fil des épisodes. Les scripts d'Alberto Ongaro vont, entre autres choses, se charger de toute une imagerie crypto-gay assez surprenante pour cette période. Difficile de savoir si l'auteur en pensait autant. C'est l'époque où l'on glorifie les



valeurs du scoutisme, la franche camaraderie masculine. Si bien qu'Ongaro pense peut-être (mais pas forcément) aux bains douches collectifs quand il écrit une scène où Gary Peters et Wang se retrouvent tous les deux nus, le jeune chinois savonnant le dos de son ami. Mais comme la scène, telle que représentée par Pratt, se passe dans une salle de bains ordinaire, sous une douche où l'on n'imaginerait qu'une seule personne, l'ambiance est pour le moins équivoque. Si Deanna Farrell n'était pas là pour garantir l'hétérosexualité du héros (certains diraient qu'elle sert plus d'alibi qu'autre chose), on pourrait croire que le couple de la série, c'est Gary et Wang. Difficile de savoir ce qui vient du scénario ou de l'interprétation du dessinateur. En d'autres endroits, c'est plus clair. Une des dangereuses femmes fatales croisées dans la série, Daria Kaievna, est en fait… un homme. C'est un espion qui se travestit pour mieux tromper son monde.

Le monde. Parlons-en, du monde… La renommée de L'Asso di Picche dépasse bientôt les frontières de l'Italie. En Argentine, la série est publiée sous le nom de L'*As de Espada* par l'éditeur Cesare Civita. Ce dernier décide finalement de débaucher l'artiste pour lui proposer de venir produire pour lui des épisodes inédits de *L'As de Espada*. Les interprétations diffèrent sur la séquence des événements. Est-ce que c'est Civita qui a donné un coup fatal à l'As de Pique italien en attirant ailleurs son dessinateur ou bien est-ce que c'est la censure qui de toute façon faisait qu'il était de plus en plus difficile de produire ce genre de héros en Italie, Civita proposant alors une roue de secours pour sauver la série en Argentine ? Dans tous les cas l'invitation de Civita fait qu'Hugo Pratt s'installe en Amérique du Sud, d'abord pour continuer les aventures de Gary Peters dans le périodique Salgari… où Civita le publie en préférant que l'As soit coloré de rouge (ou parfois de violet) ce qui accentue encore la ressemblance avec le Fantôme du Bengale. Par la suite, Pratt passera à autre chose, à d'autres personnages. Avec une grosse crise économique frappant l'Argentine, l'artiste quittera le pays pour d'autres aventures éditoriales.

Mais Pratt n'en a pas totalement terminé avec les personnages masqués "à l'américaine"… En 1964, il retrouve le scénariste Alberto Ongaro pour un nouveau projet, *l'Ombra* (l'Ombre), qui peut sans doute se comprendre comme une sorte de mise à jour de L'Asso di Picche ou un nouvel emprunt au Fantôme du Bengale. Sachant que ce dernier était surnommé "L'Ombre qui marche", on aura vite compris d'où vient le nom de ce nouvel avatar. L'*Ombra*, publié dans la revue italienne *Corriere dei Piccoli*, porte une combinaison sombre et est accompagnée d'une panthère nommée Lorna. La série compte aussi parmi ses personnages secondaires le fidèle Wu, dans lequel on reconnaîtra une vague survivance du Wang de L'*Asso di Picche*. Le style de Pratt est plus mûr mais l'artiste ne dessinera que deux sagas du personnage avant de passer la main, remplacé par le dessinateur Stelio Fenzo. Pratt a d'autres projets. À l'horizon pointe déjà, en 1967, la création d'un certain Corto Maltese…

En France, L'Asso di Picche est méconnu. Il a fait l'objet d'une traduction chez les Humanoïdes Associés (sous le titre *l'As de Pique*, à ne pas confondre avec une série homonyme récente d'Éric Corbeyran et Richard Guérineau chez Delcourt) au début des années 1980. *L'Ombre* (l'Ombra) a aussi été édité chez les Humanoïdes puis, plus récemment (2004), par Casterman.

Xavier Fournier

GAIL SIMONE
GAILPOWER

ELLE A COMMENCÉ EN ÉCRIVANT *LES SIMPSONS*, MAIS DEPUIS, GAIL SIMONE S'EST PLUTÔT ILLUSTRÉE DANS L'UNIVERS BATMAN EN ÉCRIVANT *BIRDS OF PREY* ET *BATGIRL*, MAIS AUSSI *SECRET SIX*, *DEADPOOL* ET *WONDER WOMAN*. C'EST L'UNE DES RARES FEMMES INFLUENTES DANS LES COMICS, ET COMME LES HÉROÏNES QU'ELLE ÉCRIT EN CE MOMENT, *RED SONJA* ET *TOMB RAIDER*, ELLE N'A PAS L'INTENTION DE S'ARRÊTER LÀ ! UNE POWER GIRL, EN SOMME...

Vous terminez actuellement votre run sur la série *Batgirl*, que vous aviez relancée en 2011. On parle de divergences créatives, quel bilan tirez-vous de votre présence sur ce titre ?
Je scénarise *Batgirl* depuis que le nouveau 52 a commencé et il me semble qu'on a exploré de nouvelles directions, notamment le stress post-traumatique, le fait de passer d'une Oracle en chaise roulante à une Barbara qui marche, et cela d'une manière tout de même réaliste. On a introduit un nouveau personnage transgenre, Alicia et une nouvelle dynamique familiale que je qualifierais de "shakespearienne". Elle a aussi eu l'occasion de se confronter au Joker, ce qui me semble-t-il était nécessaire depuis longtemps. Bref, j'avais encore envie de changer le ton de la série, plus que ce que l'éditorial avait envie, si bien que je me suis dit que c'était le moment de partir !

Avant le reboot de DC, Barbara Gordon était Oracle. La principale experte en information de cet univers. Non seulement elle était leader des Birds of Prey mais aussi un personnage vers qui une dizaine de héros se tournaient régulièrement. Ne pensez-vous qu'en redevenant une bat-acrobate parmi d'autres, elle a perdu en importance et semble moins "unique" ?
Je ne pense pas que ça la rende moins importante. Et puis c'est un personnage très spécial, je pense que ça a juste montré qu'on aurait intérêt à avoir plus de personnages avec des handicaps dans l'univers DC. S'il devait y avoir une autre Oracle, il faudrait qu'elle soit différente, parce qu'avec l'avancée extraordinaire des technologies à travers le monde, il est certain qu'elle n'est pas la seule à pouvoir se procurer des informations.

Vous venez de citer le personnage transsexuel que vous avez créé. Comment DC a accueilli cette idée ?
DC a été très ouvert à cette suggestion dès le départ, et m'a laissé le temps d'introduire tranquillement le personnage auprès du public, sans particulièrement aborder cet aspect de sa personnalité. Car dans la vie, c'est comme ça que ça se passe en général, c'est rare qu'une personne que vous venez à peine de rencontrer vous dise de but en blanc "*Bonjour, je m'appelle Alicia et je suis transsexuelle*". Certains le font, mais ce n'est pas la majorité. Et dans ce cas précis, on voulait faire les choses un peu plus doucement, et instaurer d'abord un échange normal entre ces deux filles qui cohabitent.

Et comment les lecteurs l'ont-ils perçue ?
Quand l'épisode où elle révèle cette information est paru, ma boîte mail, mon Facebook, mon compte Twitter etc. ont tous été saturés de questions et de commentaires pendant au moins trois jours. Il y avait bien sûr quelques réactions négatives, comme toujours quand quelque chose de nouveau arrive, mais cela a été balayé par la quantité énorme de commentaires positifs et d'histoires fantastiques que j'ai reçues à côté. C'était assez remarquable en fait. J'aurais bien aimé que chacun d'entre vous puisse lire tout cela. Il y avait beaucoup d'histoires personnelles et de gens qui me remerciaient en disant combien c'était important pour eux de voir ce personnage, parce qu'ils sont eux-mêmes transsexuels, ou bien c'est leur meilleure amie, leur mère ou leur sœur qui l'est. Sincèrement c'était très émouvant !

RE RES PÈ

- 2002 : *Agent X* (Marvel)
- 2004 : *Birds of Prey* (DC)
- 2008 : *Secret Six* (DC)
- 2011 : *Batgirl* (DC)
- 2013 : *Red Sonja* (Dynamite)
- 2014 : *Tomb Raider* (Dark Horse)

Vous êtes la scénariste de *Sensation Comics*, le nouveau comic-book digital de Wonder Woman, dessiné par Ethan Van Sciver. Vous écriviez la série de *Diana* il y a quelques années, comment se passent ces retrouvailles entre elle et vous ?
C'est super ! C'est fun ! J'écris seulement le #1 pour l'instant, Ethan Van Sciver a fait un boulot impressionnant aux dessins. Ça se passe à Gotham, ce qui est assez important en fait, et c'est vraiment intéressant de voir le contraste entre Wonder Woman et cette ville.

Pourquoi se limiter au #1 alors ?
C'est une anthologie, ça se passe à divers endroits, à diverses époques et les équipes créatives tournent, c'est comme ça. Peut-être qu'on aura la chance d'en faire un autre, Ethan et moi, qui sait ? Mais pour l'instant, c'est juste le #1. Et je suis ravie de retrouver ce personnage !

Est-ce que vous pensez utiliser également Donna Troy, l'ex-Wonder Girl, disparue depuis quelques années ?
J'aime beaucoup Donna Troy mais non, pour l'instant elle ne fait pas partie de mes plans.

Il y a un paradoxe, semble-t-il, dans l'approche de DC Comics. En théorie, on dit chercher les nouveaux lecteurs via le numérique. Seulement dans *Sensation Comics* vous êtes libre d'utiliser l'ancienne Wonder Woman d'avant 2011 et même d'utiliser Oracle.
Je ne suis pas vraiment impliquée dans ce genre de décisions stratégiques de DC, donc je ne peux pas dire pourquoi, je pense juste qu'il faut mettre à la disposition des lecteurs le matériel dans tous les supports, que ce soit le papier ou le numérique et les laisser choisir !

On a parlé des fameux trois jours où vos comptes Facebook, Twitter etc. ont été saturés, vous êtes très présente justement sur les réseaux sociaux. Est-ce que c'est une soupape quand vous écrivez vos scénarios ou au contraire vous séparez clairement les deux plages de temps ?

J'ai commencé online, avec une colonne que je publiais, et je l'ai fait car il n'y avait pas de librairie de comics dans ma ville ! C'était pour moi le seul moyen de parler de comics et de pop culture à d'autres gens ! Et j'aime toujours ça ! C'est naturel, c'est fun pour moi et oui, ça me permet aussi de faire des pauses dans ma journée. J'envoie quelques messages ou quelques blagues et hop ! Je me remets au boulot ! C'est aussi une source fantastique pour mes recherches. Ça m'amuse ! Et ça me donne moins l'impression d'être seule en face de mon ordinateur 24 heures/24.

Vous avez lancé chez DC *The Movement*, une éphémère série sur de jeunes héros qui sont aussi des activistes sociaux. Ça n'a pas marché. Une explication ?
Pas vraiment... Certains lecteurs ont expliqué qu'ils n'avaient découvert la série qu'au #8, d'autres qu'ils attendaient le trade paper back etc. et dans les deux cas, quand les chiffres de démarrage ne sont pas bons, on ne continue pas... Mais bon, les gens qui ont lu la série sont devenus très attachés aux personnages, ils ont ressenti une connexion émotionnelle avec eux, donc ça n'a pas servi à rien. La série a eu un impact. J'aurais aimé qu'elle touche un public plus grand, et je ne sais pas vraiment pourquoi ça n'a pas été le cas...

Est-ce que vous pensez que sur le marché actuel, seules les marques qui ont trente ou quarante ans d'existence ont une chance de s'imposer ?
Je ne peux parler que pour moi-même, mais ce que je crains, c'est que désormais les éditeurs prennent effectivement moins de risques sur les nouvelles séries. Et j'espère que l'arrêt de *The Movement* ne sonnera pas aussi le glas de nouveaux projets...

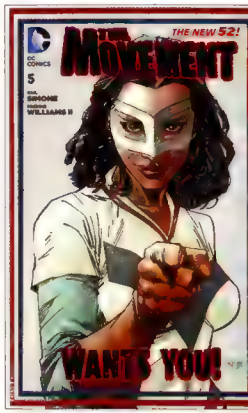
Vous êtes connue pour aborder des thèmes sociaux, comme dans *The Movement* ou *Batgirl*...
Oui, mais je ne le fais pas dans le but de prêcher la bonne parole, genre "*voilà ce que je pense, voilà ce qui est juste etc.*" Il y a suffisamment de personnages différents, j'espère, dans mes écrits pour qu'on n'ait pas qu'une seule vision des choses. Je ne veux pas me retrouver à écrire le même type de propos ou de personnages, donc justement en ce moment je vais plutôt vers d'autres styles de projets.

Comment travaillez-vous, vous choisissez un thème en particulier ? Vous vous documentez ? Vous rencontrez des personnes après avoir eu l'idée ? Ou c'est la découverte d'une info qui fait naître une nouvelle vision, qui vous donne l'inspiration ?
Je ne suis pas trop fan des histoires type "faits divers", tirées des journaux. Je trouve ça bizarre de prendre des tragédies qui sont vraiment arrivées à des gens pour en faire des histoires... Ça ne veut pas dire que je ne parle pas de la réalité de la vie, mais pas comme ça. Pour *The Movement* par exemple c'était plutôt une sensation que j'avais, la perception d'une certaine tendance dans la jeunesse, qui m'a fait penser que ce serait bien d'en tirer une fiction pour la présenter.

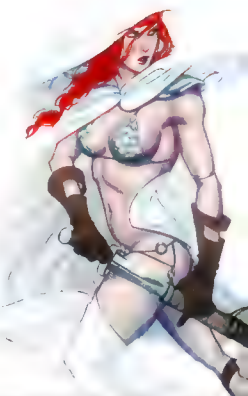
Une des choses qui a pu paraître étonnante dans le DC Comics moderne c'est qu'il ne semble pas y avoir de place pour les *Secret Six*, série que vous écriviez auparavant. Vous n'aviez pas envie de ramener les *S6* ou de tenter une série solo de Catman ?
J'ai très envie de les ramener ! Et d'ici quelques semaines, on devrait faire une annonce à ce propos, restez connectés ! (*rires*)

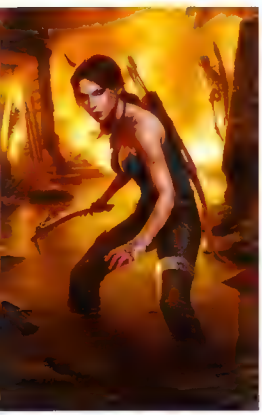
Vous êtes connue pour avoir lancé, il y a quelques années le site *Women in Refrigerators*, qui répertoriait les maltraitances faites aux personnages féminins. Et bien entendu vous êtes une adversaire déclarée du sexisme. Et en même temps vous écrivez *Red Sonja*, dont l'origine est liée à un viol démoniaque et qui se trimballe en bikini métal. Est-ce que Red Sonja, finalement, n'est pas un cliché sexiste des seventies ?
Je ne suis pas sûre que ce soit parce qu'elle a été créée dans les années 1970, mais c'est comme ça qu'elle a été écrite, c'est sûr ! Mais comme elle est là depuis longtemps, il me semble aussi que les femmes se sont approprié ce personnage. Qu'elles aiment certains aspects de sa personnalité, pas tous, évidemment, mais qu'elles s'identifient à elle tout de même. Par exemple quand on a fait l'annonce du relaunch avec une artiste femme aux dessins, moi aux scénarios etc. et qu'on a posté la couverture, on a reçu des tonnes de messages de femmes qui disaient qu'elles avaient hâte de lire ses aventures ! Elle a de l'humour. Elle est punchy, belle, sexy. Elle ne se lave pas très souvent c'est vrai, et ses dialogues sont souvent courts, mais il se passe vraiment quelque chose entre ce personnage et les lectrices.

En bref vous avez décidé de lui donner plus de cerveau et moins de poitrine ?
Je ne sais pas si on peut dire ça comme ça... Mais si vous voulez vraiment analyser mes choix, alors oui, on a décidé d'éviter les poses que j'appelle "pornos typiques" où on la voit jambes écartées, ou avec l'épée entre les jambes, ou les gros plans sur ses seins, ou les dessins avec des proportions corporelles peu réalistes etc. Évidemment elle se balade toujours en bikini ce qui n'est pas



Le marché n'est pas très ouvert aux nouveautés qui ne portent pas des noms connus. *The Movement* (Ci-dessus), titre plus social, a été vite renvoyé dans les limbes. Gail Simone a été privée de son fonds de commerce après que des titres comme *Secret Six* (ci-dessous) ont été laminés par le reboot de DC.





EN HAUT : Gail Simone est la scénariste idéale pour écrire une Lara Croft qui s'éloigne des clichés.

CI-DESSUS : retrouvailles avec la Wonder Woman classique, par le biais du numérique.

EN BAS : qu'elle se nomme Oracle ou Batgirl, Barbara Gordon est un personnage phare dans l'œuvre de Gail

forcément, de l'avis général, la meilleure tenue pour combattre, mais désormais il y a une vraie histoire derrière cela, les proportions de son corps sont vraisemblables, les angles des cases sont différents, bref elle a effectivement quelque chose à dire. Mais elle est toujours diablement sexy ! Pas de doutes là-dessus ! C'est juste que désormais sa sexualité lui appartient, personne ne choisit pour elle.

Dans la série héroïne sexy de choc, vous avez également relancé il y a peu de temps le comic-book de *Tomb Raider* chez Dark Horse. Comment définiriez-vous votre version de Lara Croft ?
J'ai toujours été fan de ce personnage. Elle a été une des premières héroïnes féminines de jeux vidéo. Elle est forte, toujours dans l'action, c'est une aventurière. En plus je suis fan d'histoire et d'archéologie donc ce côté aussi du personnage me parle. Quand ils ont annoncé que le nouveau jeu sortait, je me méfiais, hum qu'est-ce qu'ils allaient faire avec "ma" Lara Croft... Et puis on m'a proposé le comic-book basé sur le nouveau jeu. J'ai d'abord dit non... Puis j'ai joué, j'ai beaucoup aimé les changements qu'ils ont apportés, le boulot de Rhianna Pratchett qui est la scénariste principale du jeu, l'évolution du personnage etc. et du coup j'ai changé d'avis ! Au départ c'était presque une vulgaire voleuse de tombes et maintenant c'est une héroïne qui pose des questions intéressantes sur notre monde, le financement des opérations archéologiques etc. Elle va faire des choses incroyables pour survivre. Donc l'idée c'était de montrer ce qui lui arrive entre le jeu #1 et le #2, et comme dans un comic-book on a un peu plus de temps que dans un jeu vidéo pour travailler sur la characterisation des personnages, c'est un plaisir.

Les comics, comme les jeux vidéo, sont très surveillés en matière de violence et de sexe. Dès qu'on voit un bout de sein, il y a souvent polémique. Pendant ce temps à la TV on voit jusqu'où des séries comme *Game of Thrones* peuvent aller, à tuer tout le monde et montrer à peu près toutes les scènes de sexe possibles. Pourquoi à votre avis ?
Il existe des comics très violents comme il en existe de très sexy, ils sont là, pas de doutes ! Mais de la même façon que *Game of Thrones* est une série pour adultes, ils ne s'adressent pas à toutes les tranches d'âge ! Dans *Secret Six* par exemple, il y avait beaucoup de violence et de sexe. pas toujours montrés graphiquement, parfois ça se passait en ellipse entre les cases, mais quand même ! Ce que vous dites en revanche est vrai pour les comics mainstream, car ils sont classés "tous publics"...

Avez-vous déjà eu des trucs censurés ou changés dans vos séries à cause de ça ?
Non, mais parce que je garde toujours à l'esprit justement la tranche d'âge visée. Mais je vais bosser prochainement sur une série adulte et je sais que le ton ne sera pas du tout pour tous publics et qu'on va aller aussi loin qu'on veut dans le sexe notamment. Un truc que je ne ferai sans doute pas avec *Wonder Woman*. J'aime bien écrire pour les enfants aussi ! Je pense qu'ils sont très réceptifs à la bande dessinée pourvu qu'on la leur mette dans les mains. Et c'est chouette pour moi d'avoir des projets très différents en termes de tons, de personnages etc.

Christopher Priest s'est retiré des comics car il en avait marre, en tant que noir, qu'on ne lui propose que des projets liés au Falcon et à Black Panther, jamais à Superman...
C'est malheureusement vrai... J'ai eu aussi cette discussion plusieurs fois à l'époque avec Dwayne McDuffie avant qu'il meure, il enrageait comme Christopher, qu'on lui demande tout le temps Black Panther et jamais Spider-Man alors qu'il était nettement plus balèze sur Spider-Man ! Ce n'est pas normal !

Justement. Vous êtes une voix du féminisme dans les comics, mais ne pensez-vous pas que de la même façon ça vous empêche d'accéder à certaines séries "mâles" de premier plan comme Batman ?
Quand j'ai débuté, j'étais beaucoup plus attentive à ce genre de trucs, parce que justement je ne voulais pas qu'on me mette dans une seule catégorie. Mais je me suis rendu compte qu'on le fait quand même... Alors désormais, la seule chose à laquelle je fais attention c'est de ne pas faire le même genre de projets. Et si en ce moment j'écris à la fois *Red Sonja*, *Tomb Raider* et *Batgirl*, j'essaye justement de prouver qu'on peut traiter ces héroïnes féminines de manière très différente. J'ai aussi écrit *Superman* et *Deadpool* ! Je veux rester un auteur imprévisible... Et j'ai quand même écrit *Batman* pendant mes 6 épisodes de *JLA*, et il est apparu dans *Batgirl* et *Birds of Prey*, alors écrire une série de *Batman*, ça viendra peut-être !

En ce moment c'est la fuite des cerveaux chez DC, de nombreux auteurs vont chez Image faire leur creator-owned, ça vous donne des idées ?
Oui, absolument ! Rien d'annoncé encore mais j'y travaille !

Propos recueillis par Lise Benkemoun

SUPERMAN

À QUAND LA FÊTE DU SLIP ?

DE TOUS LES SUPER-HÉROS, SUPERMAN EST SANS CONTESTE LE PLUS ICONIQUE. CELUI DONT N'IMPORTE QUI SUR TERRE PEUT RECONNAÎTRE LE LOGO, CETTE INITIALE "S" QUI EXISTE DEPUIS PLUS DE 75 ANS. ET POURTANT, CETTE CONNAISSANCE NE VA PAS DE PAIR AVEC UNE RECONNAISSANCE, CAR SUPERMAN EST PARADOXALEMENT L'UN DES PERSONNAGES LES MOINS APPRÉCIÉS DES LECTEURS MAIS SURTOUT DES CRÉATIFS QUI SE SUCCÈDENT SUR SES TITRES, SANS RÉUSSIR À TROUVER LA BONNE FORMULE. "L'HOMME DE DEMAIN" A BIEN DU MAL À TROUVER SA PLACE DANS LE MONDE D'AUJOURD'HUI ET SURTOUT CELUI DES NEW 52.

Superman était une des causes principales du relaunch de 2011, il fallait le rendre plus énergique, plus "bad boy", plus apte à pêter un cable, à faire la démonstration de sa force (ci-dessus) Grant Morrison en avait fait sa ligne directrice dans *Action Comics* (ci-dessous) avec un Superman cra'nt et pourchassé, préférant la justice a la loi, plus proche d'un Batman Finalement ce nouveau caractère s'est émoussé

À Rebirth on aura donc vu Geoff Johns et John Romita Jr viennent de prendre la main sur le titre *Superman*. Une énième tentative de l'éditeur pour remonter le niveau de la franchise, au plus bas depuis le relaunch. Pourtant, à sa sortie, DC Comics possédait alors toutes les cartes en main pour relancer en grande pompe sa figure de proue. D'un côté, la légende George Pérez héritait du titre tandis qu'*Action Comics* était laissé au soin du Britannique et déluré Grant Morrison. Mauvaise pioche pour l'éditeur qui rate ses deux paris. George Pérez ne se plaît pas dans la nouvelle donne de DC. Ses premiers épisodes se lisent comme un lavement. On voit les personnages secondaires ne jurer que par les nouveaux médias, saborder le bon vieux *Daily Planet* "papier". Superman, célibataire, fait grise mine dès la scène d'ouverture. Et pour ceux qui n'auraient pas compris que l'autodestruction du Planet est pour Pérez une parabole du DC moderne, le patron du groupe est une caricature du responsable éditorial Dan Didio, simplement transformé en nain à l'heure de la mise en couleurs. George Pérez fait de la résistance passive mais il est bien obligé d'accorder ses violons avec les autres séries, qui prennent, elles, plaisir à modifier des fondations qu'on pensait inébranlables. Comme le travail de Clark au *Daily Planet* ou il décide de quitter ou sa relation avec Lois, qui elle, n'a simplement jamais existé. Pérez se dépêche de vendre son tablier. Dan Jurgens, dans un style narratif aussi dépassé que ses prédécesseurs, va tenter de mettre Superman au centre de l'univers DC en précédant la première mission globale de post-Le lancement des New 52 : les Daemonites. Mais les vilains tirés de l'univers Wildstorm (et réintroduits via plusieurs titres comme *Grifter* ou *Voodoo*) manquent d'ampleur. Cette phase est rapidement oubliée et oubliable. Du reste, à la fin de *Comics*, Morrison s'amuse en solo. Il déconstruit lui aussi la légende du personnage en remontant dans le passé, en donnant d'abord au titre et à Clark un accent politique pseudo anticapitaliste avant de tourner vers un genre plus alambiqué comme il en a l'habitude. Cela mènera à de complexes histoires entre différentes lignes parallèles alors même que DC souhaitait simplifier autant que possible son univers pour les nouveaux lecteurs. Superman ressort de cet épisode sans succès et sans culotte. La disparition du fameux slip rouge ayant plus marqué le lectorat que la qualité des récits. Suivra près d'une année pendant laquelle Superman enchaîne errance et découvertes. Andy Diggle quitte Action Comics après seulement un numéro et la franchise est laissée aux mains de Scott Lobdell qui ne se montrera jamais à la hauteur durant ces 12 numéros de *Superman* (les rapides passages sur *Supergirl* et *Action Comics* pour des mini-events limités à ces titres ne resteront malgré à eux pas dans les annales des grandes histoires de Superman.

DÉCHAÎNÉ ?

En juin 2013, conscient de cet état, DC Comics tente de sauver son icône en lançant simultanément à la sortie du film *Man of Steel* une nouvelle série : *Superman Unchained*. Écrite par le scénariste du moment Scott Snyder et la superstar Jim Lee, le titre promet de redonner une grandeur oubliée au personnage. Mais encore une fois, cela se complique, car Lee ne parvient pas à rendre ses planches à temps. Et alors que les derniers numéros se font encore attendre, la série régulière s'est officiellement changée en mini-série. Elle ne sera pas le grand navire amiral autour duquel DC peut espérer reconstruire. Des nouvelles (très) nouvelles series ont vu le jour, chacune avec la

Les médias vus par le nouveau DC, c'est le tout numérique à l'extrême. Ici Lois Lane (dans *Superman Unchained*) avec des écrans-hologrammes qui feraient le bonheur de Tom Cruise dans *Minority Report*

Comme si la seule présence du personnage ne suffisait plus, l'éditeur a décidé de parier sur la dynamique d'un duo pour augmenter ses chances. *Batman/Superman* est un passage obligé graphique de la Justice ombres et très sombre sort Superman de sa charte visuelle habituelle, lui donnant un rôle d'intrus au sein de cette atmosphère plus Batmanesque. D'ailleurs le titre sonne comme un aveu. Il y a quelques années le titre réunissant les deux héros se nommait *Superman/Batman*. Voilà qui est révélateur pour ceux qui voulaient montrer qui pèse le plus. *Superman/Wonder Woman* est quant à elle, une série plus équitable (sans doute parce que l'amazone en bénéficie pas elle non plus, d'un intérêt majeur de la part des lecteurs). La série est née grâce à la récente romance entre les deux personnages dans *Justice League*. Mais elle est surtout prétexte à montrer que ces deux super-héros sont parmi les plus puissants de l'univers DC. Ce n'est pas autant des manières durables de les rapprocher de l'homme de la rue et donc du public ? Difficile de trouver à quoi se raccrocher en ce moment. On peut d'ailleurs en trouver la preuve en comparant dans le catalogue d'Urban Comics, l'éditeur de DC en France, le nombre de titre parus en librairies sur la Superman family face à ceux de la clique du Chevalier Noir. Depuis *New 52*, six séries du Bat-verse contre seulement deux pour Superman dont Supergirl avec un seul tome de sortie. Mais ce n'est jamais que le reflet d'une situation également vécue aux USA. Alors qu'est-ce qui fait la différence entre Superman et d'autres héros plus en vogue ?

PAROLE DE SCOUT

Trop lisse, trop patriotique, trop puissant... la liste des reproches peut être longue et malheureusement aussi tous les excès qui ont permis à l'homme d'Acier de changer sa

Arrivés sur *Superman* (ci-dessus), Geoff Johns et John Romita Jr. ont pour mission de remettre le curseur sur tout ce qui fait l'identité du héros, si possible sans sacrifier les aspects modernes. Et au passage un beau lapsus. Dans les pages de preview de leur premier épisode, le coloriste avait rajouté... le slip rouge. Sans en arriver là, l'ère Johns/Romita Jr. commence par un rapprochement vers le journalisme classique (ci-dessous) et de nouveaux personnages (en bas), qui remettent en cause le quotidien du surhomme.

KENT, I'VE BEEN IN THIS BUSINESS FOR 35 YEARS
THAT'S IMPRESSIVE
AND YOU KNOW WHAT? I THOUGHT HEADLINES LIKE THESE COULDN'T BE TOPPED--
SUPERMAN LIVES

réputation. De fait, même des scénaristes Superman est un personnage difficile à écrire. *"Il est devenu plus facile comme symbole pour parler de problèmes plus importants"* dixit Grant Morrison, en référence au mythique affrontement entre Superman et Mohamed Ali. *"Il n'a presque été mon propre"* confiait-il à mots à peine voilés à Jon Kent, l'une des héroïnes les plus aimées du personnage. *All-Star Superman*. D'un côté, il faut garder un secret quasi immortel et de l'autre donner une existence concrète à un Clark Kent qui ne serait moins confiant quand il est en civil. Cette double identité est un fardeau difficile à gérer car l'idéalisme simpliste de Clark Kent résonne plus à l'oreille des lecteurs actuels. Superman est un héros d'une époque révolue. C'est au départ pour lui que les *New 52* ont été créés : pour rabaisser cette icône de la pop culture et redonner à tout l'univers DC un coup de jeune. Mais si les personnages ont maintenant des tablettes qui les rendent humains (merci Marvel et Stan Lee) et permettent une identification plus forte, Superman apparaît toujours comme une figure lisse, symbole optimiste d'une période où l'humanité allait de l'avant. Dans le monde actuel, celui de l'instantanéité du numérique et d'Internet, Superman apparaît comme un anachronisme qui tantôt ridicule avec son costume bleu et rouge et sa coiffure apparente. Des modifications ont été tentées de ce côté-là (notamment la disparition du slip avec les *New 52* et même un costume "adolescent" pour les premières années) mais ces changements ne sont pas forcément accepté par les fans et le grand public qui se raccrochent à une image ancrée dans son subconscient, et à laquelle sera attaché, tel un boulet ou un trait d'humour. Chez la Distinguée Concurrence, un autre personnage subissait la même épreuve jusqu'à récemment. Captain America a été passé par une véritable remise en question de son rôle dans l'Histoire et même une mort temporaire pour être reconnu comme une figure actuelle et ancrée dans notre époque. Cela grâce à Ed Brubaker qui a pu remettre le temps de réaliser ces changements en place de son numéro. Mais est-il possible que cela se produise avec Superman ? DC Comics est conscient que son panthéon n'est plus intouchable et doit se moderniser. C'est d'ailleurs pour cela que les *New 52* ont vu le jour. Cependant personne n'a encore osé faire avec Superman ce qu'Avengers a fait avec Thor. Superman est peut-être trop longtemps pour imprimer sa marque dans la légende. Superman cherche encore le scénariste qui changera et donnera Thor pour exemple de trouver la bonne formule qui fera passer Superman dans la modernité. DC Comics et ses artistes tentent de réinventer les origines du personnage aussi souvent que possible, quitte à écorner les lecteurs qui subissent encore et toujours les mêmes procédés. Si certaines histoires comme *Birthright* (par Waid et Yu) et *Secret Origins* (Johns et Frank) sont réussies, elles ne sont pas forcément adoptées par la suite et ne font pas l'unanimité.

UN "S" QUI VEUT DIRE SAUVETAGE ?

Aujourd'hui, Superman est entre les mains de deux créateurs mythiques : Geoff Johns et John Romita Jr. Le premier connaît bien le personnage (il avait écrit dans un des seuls runs convaincants de ses dernières années, le second signe là sa première infidélité réelle à la Maison des Idées depuis le début de sa carrière. Un duo qui fait de l'ombre au personnage dont il a la charge. Reste donc à savoir qui en ressortira grandi. Au moment où nous écrivons ces lignes, seuls les deux premiers chapitres sont disponibles. Mais il semble clair que Johns entend redorer le blason de Superman et revenir à un mix tout pré-*New 52*. Mécaniquement une bonne idée sur le papier. Malheureusement, cette collaboration ressemble beaucoup à un contrat à durée déterminée, le contrat de Romita avec DC n'étant à priori prévu que pour durer un an. De plus, Romita a avoué lui-même que l'histoire développée par Johns est une de ses vieilles idées et qu'elle aurait pu s'appliquer à d'autres héros comme le Silver Surfer ou Docteur Strange. Il y a donc peu de chances que cette histoire laisse une empreinte dans la mythologie de l'homme d'acier.

Puisque personne aujourd'hui ne semble en mesure de renouveler le discours du succès pour Superman, une question se pose : le super-héros le plus connu au monde peut-il prendre un comics ? Un autre auteur, Mark Waid a déjà donné de longue date sa réponse dans l'incontournable *Kingdom Come*.

Christopher Hélaine

Article publié sur le site Comics Alliance le 6 février 2013

Les Gardiens de la Galaxie ne vont plus seulement protéger l'univers. Ils vont conquérir le monde.

MARVEL
marvel.com
© 2014 MARVEL

PANINI COMICS
www.paninicomics.fr

RETROUVEZ-NOUS SUR :

En librairie

MARVEL DELUXE : LES GARDIENS DE LA GALAXIE HÉRITAGE
Par **Abnett**, **Lanning** et **Pelletier**
152 pages - Le **6 août**

LES GARDIENS DE LA GALAXIE : L'INTÉGRALE 1969-1977
Par **Gerber**, **Milgrom** et **Buscema**
344 pages - Le **6 août**

En kiosque

MARVEL CLASSIC 15 : LES GARDIENS DE LA GALAXIE
128 pages - Déjà disponible

IRON MAN 14
112 pages - Le **1er août**
Édition collector en librairie avec un **t-shirt exclusif Rocket Raccoon** offert !

LAURENT LEFEUVRE

DEPUIS QUELQUES ANNÉES LE SCÉNARISTE ET DESSINATEUR LAURENT LEFEUVRE PROMÈNE SON SUPER-HÉROS FÉTICHE PAOTR-LOUARN, DONT LES AVENTURES ONT D'ABORD ÉTÉ ÉDITÉES EN BRETON. MAIS D'ICI QUELQUES SEMAINES L'ARTISTE VA PASSER À LA VITESSE SUPÉRIEURE AVEC FOX-BOY, UNE RÉINVENTION DE SON HÉROS QUI FAIT L'OBJET D'UN ALBUM INÉDIT CHEZ DELCOURT... ET À FOND DANS LA VEINE DES COMICS!

RENNES, VENDREDI 4 JUILLET
2014 - 19H00 - 32°C
EPISODE 4
TOUT IRA BIEN
MALIN, CETTE ANNONCE FACEBOOK ANNONÇANT QUE FRANCE 3 VOULAIT INTERVIEWER FOX-BOY DANS LEURS STUDIOS CET APRÈS-MIDI.
LA NOUVELLE A FAIT LE TOUR DE LA VILLE EN UNE HEURE, ET EN MOINS DE DEUX, J'AI PU FAIRE MA PREMIÈRE TÉLÉ !
FOX BOY

FOX-BOY TOME 1 – PLANCHE 67

Parmi les rituels des comics, j'aime les *splash-pages*, c'est-à-dire un dessin unique en pleine-page.

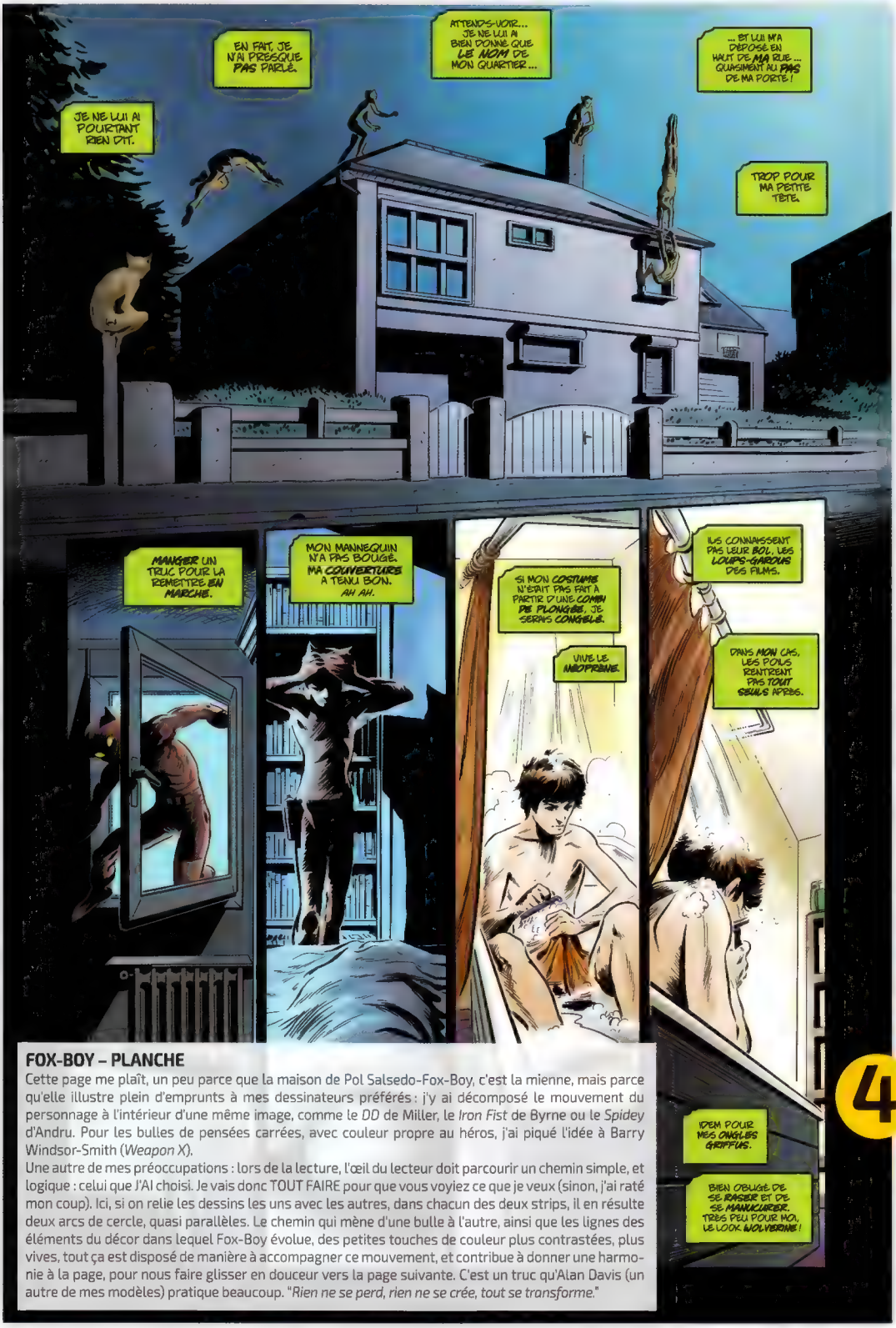
Souvent placés en début d'épisode (mais pas que), les *splash-pages*, c'était aussi l'occasion pour les scénaristes de montrer qu'ils avaient des lettres, en plaçant à cet endroit des citations d'auteurs, ou des extraits de livres. Ainsi, on y retrouvait pêle-mêle des phrases de Shakespeare, Henry James, Albert Einstein ou la Bible en ouverture de *Spider-Man*, *X-Men*, *Fantastic Four* ou *Daredevil*. Ces quelques mots devenaient alors les clés d'un double-sens mystérieux. Enfant, je trouvais ça valorisant qu'on s'adresse à moi comme à un individu pensant. En tant que dessinateur, je n'allais pas oublier d'en faire aussi, car c'est très agréable de sortir d'une narration plus dense, le temps d'une page-récré; le solo de guitare après s'être tapé tout un couplet. C'est aussi pour ça que je préfère les comics au Franco-Belge: on n'y oublie jamais de se faire plaisir... pour faire plaisir.

FOX-BOY - COUVERTURE

J'aime tellement faire des couvertures, que j'en ai rempli un livre entier, toutes fictives (les éditions ROA, ça vous parle ?) Fox-Boy est de corpulence fluette. Il a des oreilles proéminentes qui le classent parmi ce que j'appelle les héros chamaniques, personnages souvent solitaires, et qui se rapportent non pas à un drapeau ou un uniforme... mais à un esprit animal (Pantherman, Batman, Daredevil, L'Homme-Léopard ou encore Super-Matou). Et si Daredevil bouge comme un gymnaste, Spider-Man comme un singe agile et Batman comme un aigle, quand j'anime Fox-Boy, je pense à un chaton, voire à une grenouille. Quant à la pluie, en tant que fan du Spirit de Will Eisner – et Breton qui plus est ! – je ne pouvais pas passer à côté de cet élément si majestueusement vertical.

PIN-UP

J'avais 12 ans en 1989, au moment de la Batmania qui a entouré le film de Burton. Je découvre alors *Dark Knight Returns*, et n'y comprends absolument RIEN! Mais je suis déjà fan du *Daredevil* des mêmes Frank Miller-Klaus Janson, et je tombe donc immédiatement sous le charme de ce vieux Batman mâtiné de Dirty Harry. En 2012, Klaus Janson me fera l'immense honneur d'encrer gracieusement un dessin de Fox-Boy pour son premier comic-book. Il me semble donc que ce dessin-hommage à la fameuse *splash-page* de *DKR* est un résumé, à la fois de Fox-Boy, et de moi-même : un petit Frenchy qui se prend à rêver qu'il joue dans la cour de ses modèles. Sinon... à quoi ça servirait, de lire des super-héros après ses 12 ans ?


JE NE LUI AI POURTANT RIEN DIT.
EN FAIT, JE N'AI PRESQUE PAS PARLÉ.
ATTENDS-VOIR... JE NE LUI AI BIEN DONNÉ QUE LE NOM DE MON QUARTIER...
... ET LUI M'A DÉPOSÉ EN HAUT DE MA RUE... QUASIMENT AU PAS DE MA PORTE !
TROP POUR MA PETITE TÊTE.
MANGER UN TRUC POUR LA REMETTRE EN MARCHE.
MON MANNEQUIN N'A PAS BOUGÉ. MA COUVERTURE A TENU BON. AH AH.
SI MON COSTUME N'ÉTAIT PAS FAIT À PARTIR D'UNE COMBI DE PLONGÉE, JE SERAIS CONGELÉ.
VIVE LE NÉOPRÈNE.
ILS CONNAISSENT PAS LEUR BOL, LES LOUPS-GAROUS DES FILMS.
DANS MON CAS, LES POILS RENTRENT PAS TOUT SEULS APRÈS.
IDEM POUR MES ONGLES GRIFFUS.
BIEN OBLIGÉ DE SE RASER ET DE SE MANUCURER. TRÈS PEU POUR MOI, LE LOOK WOLVERINE !
4

FOX-BOY – PLANCHE

Cette page me plaît, un peu parce que la maison de Pol Salsedo-Fox-Boy, c'est la mienne, mais parce qu'elle illustre plein d'emprunts à mes dessinateurs préférés : j'y ai décomposé le mouvement du personnage à l'intérieur d'une même image, comme le *DD* de Miller, le *Iron Fist* de Byrne ou le *Spidey* d'Andru. Pour les bulles de pensées carrées, avec couleur propre au héros, j'ai piqué l'idée à Barry Windsor-Smith (*Weapon X*).

Une autre de mes préoccupations : lors de la lecture, l'œil du lecteur doit parcourir un chemin simple, et logique : celui que j'AI choisi. Je vais donc TOUT FAIRE pour que vous voyiez ce que je veux (sinon, j'ai raté mon coup). Ici, si on relie les dessins les uns avec les autres, dans chacun des deux strips, il en résulte deux arcs de cercle, quasi parallèles. Le chemin qui mène d'une bulle à l'autre, ainsi que les lignes des éléments du décor dans lequel Fox-Boy évolue, des petites touches de couleur plus contrastées, plus vives, tout ça est disposé de manière à accompagner ce mouvement, et contribue à donner une harmonie à la page, pour nous faire glisser en douceur vers la page suivante. C'est un truc qu'Alan Davis (un autre de mes modèles) pratique beaucoup. "*Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme.*"

ROCKET RACCOON
TOUS À POILS !

ROCKET RACCOON EST L'UNE DES GUEULES LES PLUS RECONNAISSABLES DES GARDIENS DE LA GALAXIE. MAIS C'EST AUSSI UN DES PERSONNAGES DONT L'HISTOIRE EST MÉCONNUE : UNE CARRIÈRE EN DENTS DE SCIE, DES APPARITIONS CONTRADICTOIRES, ESPACÉES. ET PUIS QUAND MÊME, QUAND ON EST UN RATON LAVEUR, ÇA N'AIDE PAS À S'IMPOSER AU SEIN DE L'EMPIRE DES SUPER-HÉROS. OU ALORS, IL FAUT LA JOUER SUR LA LONGUEUR...

Comment faire plus crétin qu'un raton laveur dans l'espace ? C'est souvent la première pensée qui vient dès qu'on évoque Rocket Raccoon, au demeurant personnage mineur de Marvel Comics mais qui se retrouve, ces temps-ci, sur le devant de la scène. En même temps il faut bien dire que certaines des idées les plus marquantes des comics sont venues d'un concept crétin en apparence. Prenez le Surfeur d'Argent. On s'y est fait. Il fait partie des habitudes. Jack Kirby, John Buscema ou Moebius lui ont rendu sa dignité. Mais c'est un type qui fait du surf. Dans l'espace. Autant dire que si on le prend au premier degré, c'est casse-gueule. Dans le cas du raton laveur, cependant, les choses ne sont pas arrivées par hasard. La création de Rocket Raccoon découle en effet indirectement de... Star-Lord !

ROCKY I

Sans vous refaire un topo sur la politique des magazines grand format de Marvel dans les années 1970 (voir l'article sur Star-Lord dans ce même numéro), il suffit de rappeler que début 1976, l'éditeur lança avec un peu d'ambition le justicier cosmique de Steve Englehart. Et en se basant sur l'idée de ce dernier, il avait été décidé que la revue n'aurait qu'une douzaine de numéros. C'était conçu comme une série limitée, bien avant que les comics ne se familiarisent avec le concept. Mais Star-Lord ne suffisait pas à remplir les pages et on avait demandé au scénariste Bill Mantlo un second concept qui viendrait compléter la pagination. Intéressé par l'idée d'un cycle avec une fin programmée, Mantlo décide alors de s'inspirer de *l'Odyssée*. *The Sword in the Star* ("L'épée dans l'Étoile") est une transposition futuriste de la mythologie grecque dans laquelle Mantlo imagine ce qu'il advient de Télémaque après la mort de son père, Ulysse. L'histoire raconte comment, après la chute du dernier bastion de l'humanité, la planète Ithacon (du nom de l'île d'Ithaque), le prince Wayfinder, seul survivant de son peuple, est obligé de s'enfuir dans l'espace en compagnie d'un serviteur robot, Alkinoos. Ils errent de monde en monde, chaque nouvelle planète étant inspirée par un exploit de l'Odyssée. Mais le cycle de 12 numéros liés à Star-Lord partira en vrille et les responsables éditoriaux arrêteront la production de *The Sword in the Star*. *Marvel Preview #7* (1976) contient le deuxième chapitre, comme un épisode de la dernière chance. Bill Mantlo incite les lecteurs à se manifester s'ils veulent la suite. Ce deuxième épisode, illustré par Keith Giffen, raconte comment Wayfinder et Alkinoos débarquent sur un monde étrange, Witch-World (le "Monde-Sorcière"). À peine arrivé Wayfinder fait la connaissance d'une sorte de raton laveur doué d'intelligence et dingue de la gâchette. Son nom est à cette époque simplement "Rocky". Très vite Wayfinder et Rocky se retrouvent à affronter la terrible Kirke, entourée de créatures anthropoïdes. Il s'agit d'une transposition de la sorcière Circé et de son pouvoir à transformer les hommes en animaux. Mais à bien y regarder, les bestioles ont un autre sens. Ils se désignent comme étant des chevaliers et l'un d'eux porte le nom de "Sir Ram" ("Seigneur Bélier"). On est en fait en face d'un autre concept de la continuité Marvel: les hommes animaux du Maître de l'Évolution. "Witch-World" est donc certainement la planète Wundagore (vue par ailleurs dans la série *Thor*) mais dans un avenir lointain. Le périple de Wayfinder se passe donc dans le futur de l'univers Marvel et ces créatures animales (dont Rocky) sont donc issues des sciences génétiques du Maître de l'Évolution ou de Kirke. Seulement l'épisode se termine de façon abrupte, avec Wayfinder et Rocky fait prisonniers. Et il faut croire que les lecteurs ne se sont pas manifestés. L'épisode suivant n'a jamais été publié. Bill Mantlo expliquera dans d'autres séries que Wayfinder a voyagé dans l'espace-temps et colonisé de nombreux mondes (dont l'univers de Micronautes). En gros, si vous vous demandez pourquoi tant de races extraterrestres semblent parler anglais dans l'univers Marvel, c'est grâce à Wayfinder. Mais... et Rocky le raton ?

THE INCREDIBLE HULK
WHAT?! HULK HAS TO SHARE HIS 20TH ANNIVERSARY ISSUE WITH PUNY TALKING ANIMAL?
YOU GOT IT, JADE JAWS! MOVE OVER AND MAKE WAY FOR
ROCKET RACCOON!

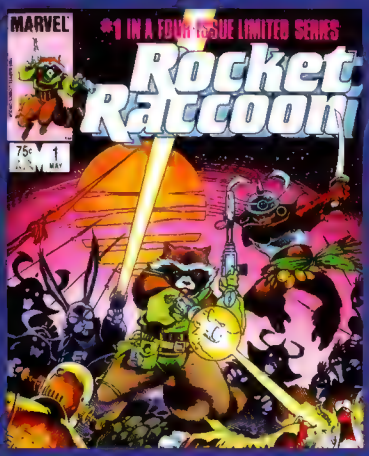
YES-- AND I BLOODY WELL CAN'T DETERMINE WHY I BOTHERED!
THAT OLD TREE USED TO OBTAIN FISH FOR ME--
--AND, IF YOU DON'T MIND MY SAYING--
--YOU DON'T LOOK LIKE MUCH OF A REPLACEMENT OLD BEAN!

LA FOIRE AUX BESTIAUX

La bestiole n'est qu'un personnage très secondaire dans une série qui n'a pas trouvé son public. Mais Bill Mantlo va le sauver de l'oubli quelques années plus tard. Dans les années 1970, le scénariste Steve Gerber avait lancé Howard the Duck avec un succès certain. Howard n'était pas qu'une caricature énervée de Donald, c'était aussi le digne héritier d'une certaine tradition du personnage animalier destroy venue de la BD underground (Fritz The Cat, par exemple). Howard The Duck a droit à son propre comic-book et également à un magazine grand format, ce dernier étant écrit, à partir d'un certain point par... Bill Mantlo. Howard The Duck est même retenu, à un moment, pour devenir un film... Bref, il y a quelque chose à creuser du côté des bestioles mal lunées. D'ailleurs c'est vers la fin des années 1970 que Larry Hama et Michael Golden commencent à concevoir Bucky O'Hare, une sorte de transposition de l'esprit du Capitaine Kirk dans le corps d'un lièvre (*Hare* signifie "lièvre", en anglais). Finalement

EN HAUT : Parti sur un concept totalement différent, Bill Mantlo a importé Rocket Raccoon dans l'univers Marvel central via un épisode d'*Incredible Hulk*.

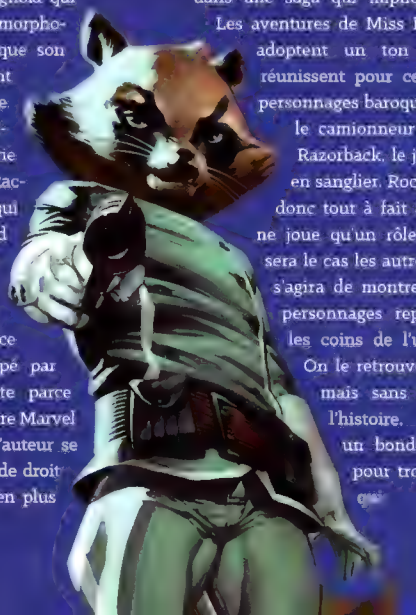
CI-DESSUS : la première page où apparaît "Rocky le Raton" en 1976.



CI-DESSUS : la minisérie *Rocket Raccoon* de 1985, Mantlo donne forme à Half-World, sorte de Luna Park cosmique, tandis que Mike Mignola réinvente graphiquement ce monde.

Pendant des années, la carrière de Rocket se résume au néant. John Byrne est l'un des rares à l'avoir utilisé, brièvement, dans les aventures de Miss Hulk (ci-dessous).

publié en 1984. Bucky O'Hare deviendra la vedette d'un dessin animé. Et quelque part dans la ligne de mire, quelques années plus tard, il y aura les Tortues Ninja. Sans oublier le Captain Carrot de DC Comics. Bill Mantlo a toujours été intéressé par le ludique et un certain côté "multi-média". C'est lui qui scénarise le comic-book de Hulk alors que le géant vert devient une série TV. C'est lui, aussi, qui lance les séries *Rom le Chevalier de l'Espace*, *Les Micronautes*, *Team America* ou *Sectaurs*, dérivés de jouets qui, à la base, n'avaient rien de folichon. Et il est aux premières loges pour voir ce qui se passe avec Howard. Finalement avec son Rocky le raton, il a l'antériorité sur pas mal de monde. Alors dans *Incredible Hulk* #271, qui marque le 25e anniversaire de la colosse, Mantlo dépoussière sa bestiole et lui confère une nouvelle histoire. Hulk, dérivant dans l'espace, se retrouve sur une planète nommée Half-World, occupée par des robots et par des animaux doués de raison. Le raton réapparaît sous le nom définitif de Rocket Raccoon. Le personnage porte désormais des bottes fusées qui lui permettent de voler dans les airs et fume aussi une sorte de pipe "techno". Il est le chef d'un équipage, flanqué d'un second qui n'est autre qu'un morse. Rocket Raccoon tient tête à des menaces comme une taupe chef de gang nommée Judson Jakes et un inventeur fou (une tortue), Uncle Pyko, qui construit des automates tueurs en forme de clown. Disons que si Bucky O'Hare est un peu le Capitaine Kirk des lièvres, Rocket Raccon est l'équivalent animalier de... Han Solo. D'ailleurs dès le courrier publié dans *Incredible Hulk #276*, les lecteurs feront cette comparaison (encore que Rocket n'est pas une crapule mais un "ranger", le représentant de l'ordre dans son secteur). On aura bien compris que le monde de Rocket Raccoon, c'est encore plus n'importe quoi que du temps où il n'était que Rocky. Et après ? C'est le vide pendant trois ans. Puis Mantlo arrive à convaincre Marvel de donner sa chance à ce personnage. À l'époque, les miniséries connaissent un gros boom. En juin 1985 paraît donc le premier numéro de Rocket Raccoon, dessiné par un jeune artiste nommé Mike Mignola. Ce n'est pas encore LE Mignola d'Hellboy. Son style a encore besoin d'évoluer. Il est moins massif, se perd parfois dans les détails. Bill Mantlo obtient ainsi quatre épisodes pour détailler les personnages d'Half-World. C'est Mignola qui va donner à Rocket sa morphologie classique, ainsi que son blouson vert. Cependant le cadre fait sans doute un peu trop grand-guignol et la mini-série s'achève sur Rocket Raccoon et son équipage qui quittent Half-World pour mieux découvrir le reste de l'univers. Le raton laveur va en rester là. D'abord parce que Mantlo est occupé par d'autres séries. Ensuite parce que le torchon brûle entre Marvel et Mantlo. D'un côté l'auteur se lance dans des études de droit et se montre de plus en plus soucieux du traitement des auteurs dans l'industrie des comics. Mais de l'autre, Mantlo n'est pas tout blanc. Un jour, pour scénariser un numéro de *Hulk*, il copie un épisode de la série TV *The Twilight Zone*. Le romancier Harlan Ellison, auteur de l'épisode menace Marvel d'un procès, finalement évité de peu. Quand Jim Shooter, responsable éditorial de Marvel, l'apprend, les relations tournent à l'orage avec Mantlo. Finalement ce dernier se désintéresse des comics et devient avocat [2]. Il n'y a donc plus personne pour soutenir la cause de Rocket, qui disparaît à nouveau.



L'ANOMALIE

Le premier à se souvenir que le personnage existe, c'est le scénariste Jim Valentino dans *Silver Surfer #33* (janvier 1990), un épisode où l'Homme Impossible utilise ses pouvoirs pour adopter la forme d'une multitude de personnages... parmi lesquels Rocket Raccoon. Mais tout ça ne nous explique pas ce qu'est devenu le vrai Rocket. Quelques mois plus tard (*Quasar #15*, octobre 1990), Mark Gruenwald, grand fan de continuité, éclaire d'un coup le sort de différents personnages oubliés et liés à des univers différents. Ce sont autant "d'anomalies" qui l'Étranger, un extraterrestre surpuissant, garde prisonniers dans son laboratoire. Le tout débouche sur une évasion du labo et les personnages sont ainsi réintroduits dans la continuité. Rocket semble avoir perdu son équipage. Mais visiblement on aime bien expliquer chaque absence prolongée du héros par une captivité. Miss Hulk le retrouve en 1992 (*She-Hulk #44-46*) toujours dans l'espace mais réduit à l'état de statue, dans une saga qui implique les Skrulls.

Les aventures de Miss Hulk par Byrne adoptent un ton délirant, elles réunissent pour ces épisodes des personnages baroques comme U.S.1 le camionneur de l'espace ou Razorback, le justicier déguisé en sanglier. Rocket Raccoon est donc tout à fait à sa place mais ne joue qu'un rôle mineur. Et ce sera le cas les autres fois, dès qu'il s'agira de montrer une foule de personnages représentant tous les coins de l'univers Marvel. On le retrouve dans un coin, mais sans rôle réel dans l'histoire. Il faut faire un bond jusqu'en 2007 pour trouver quelqu'un qui s'y intéresse

réellement. Et ce n'est pas tout à fait un hasard. Le scénariste de la minisérie *Annihilation: Conquest - Starlord* est Keith Giffen, le co-créateur de "Rocky le raton" en 1976. Pourtant il semble que l'idée de rajouter Rocket dans the *Dirty Half-Dozen* (la "demi-douzaine de salopards"), le groupe qui va former les nouveaux Gardiens de la Galaxie, vienne de l'éditeur Bill Rosemann, qui trouvait drôle l'idée de rendre la composition de l'équipe encore plus improbable. Toujours aussi dingue de la gâchette, Rocket Raccoon s'impose comme le bras droit de Star-Lord, le second dans la hiérarchie des Gardiens. Il forme un duo assez particulier avec la créature végétale Groot, qui ne s'exprime que par son nom. Quand on y pense, c'est logique. Si Rocket tient un peu de la personnalité d'Han Solo transférée dans le corps d'un raton laveur, Groot, avec son mode d'expression incompréhensible, tient lieu de Chewbacca. Normal que ces deux-là s'entendent ! Au bout du compte, Rocket Raccoon, plus qu'une histoire c'est bien un caractère. Au point que les lecteurs des Gardiens de la Galaxie accepteront facilement ce personnage. Dan Abnett et Andy Lanning, les scénaristes de la série ne se donneront pas la peine de l'expliquer. Rocket Raccoon est un extraterrestre ressemblant à un raton laveur, c'est aussi simple que ça...

CÉLÈBRE, MAIS FURAX

Rocket Raccoon et Groot sont les révélations des Gardiens de la Galaxie. Si bien que même après la suspension de cette dernière, Marvel songe sérieusement à consacrer au raton et à son ami arbre une minisérie en bonne et due forme, par Dan Abnett, Andy Lanning et le dessinateur Timothy Green (ainsi que le retour de Mike Mignola le temps d'une couverture). L'éditeur est calmé par les premières pré-commandes. Les indications n'étant pas au beau fixe, on intègre alors cette mini au dos d'une autre ("Annilihators", un groupe qui remplacera brièvement les Gardiens), en mai 2011. Abnett et Lanning y organisent le retour de Rocket Raccoon sur Half-World où le héros découvre... que ses souvenirs de l'endroit étaient faux. Ce qui pourrait se comprendre si on parlait seulement de la minisérie de 1985 mais qui ne fonctionne pas quand on tente d'intégrer *Incredible Hulk #271* (la brute verte ayant elle aussi voyagé dans ce monde et ayant vécu des choses avec Raccoon). L'objectif, c'est de couper le cordon avec son ancienne existence et entériner le fait que la place de Rocket est avec ses amis. Finalement, ce format double plaît à Marvel qui, quelques mois plus tard, commande des chapitres courts de Rocket et Groot, insérés au dos de la minisérie *Annihilators: Earthfall*. Cette fois il s'agit d'affronter le délirant Mojo. Et vu que ce spécialiste des médias vient d'une dimension où tout est fabriqué, il y a un vrai rapport avec les origines de Rocket et le monde artificiel d'Half-Word. En 2012, cependant, le ton change puisque l'éditeur, en prévision de la sortie du film *Les Gardiens de la Galaxie*, décide d'organiser la renaissance du groupe et de la série, sous la direction de Brian Michael Bendis. Rocket Raccoon y conserve sa place de second de Star-Lord mais on note une évolution dans la mentalité du personnage. Auparavant Rocket était un va-t-en guerre. Et il lui arrivait de se fâcher si on se moquait de lui. Il avait bien quelques antagonismes ou rivalités ciblées, comme avec le chien télépathe Cosmo. Mais très vite les scénaristes vont en faire un personnage perpétuellement enragé et prompt à se moquer des êtres qu'il juge inférieur. C'est le cas dans les épisodes de Bendis mais aussi dans d'autres séries où le raton fait des apparitions (par exemple dans les épisodes de *Nova* de Jeph Loeb, Rocket cherche en permanence des noises au jeune héros). La conduite qu'il a envers Iron Man, le rabaissant perpétuellement, lui et la culture terrienne, est aussi sensiblement différente de son comportement dans la série précédente (où il croisait Jack Flag, un autre terrien, sans en faire des tonnes). Finalement la mentalité d'Han Solo semble avoir cédé la place à quelque chose qui tient plus de Wolverine. Mais à l'orée du film, le petit raton laveur a suscité un intérêt inédit à ce jour. Flairant un coup à jouer, Marvel a donc décidé de lancer une série mensuelle consacrée au seul Rocket Raccoon (bien que Groot y joue les personnages secondaires) et d'en confier l'écriture et les dessins à Skottie Young, un artiste au style délirant, excellent dans la caricature. Autrement dit, il s'agit de profiter du fait qu'un raton laveur échappe totalement à la sphère habituelle des super-héros pour viser, au-delà des fans en place des Gardiens, un public qui apprécie également d'autres codes. Et *a priori*, en tout cas pour le premier numéro, ça marche. Marvel dit avoir écoulé 300 000 exemplaires (tous réseaux confondus, en intégrant une commande de Loot Crate un service d'abonnement pour les geeks). Même s'il est à prévoir que tout cela redescendra à des niveaux moins élevés, Marvel n'est pas habitué à ce niveau de démarrage pour une série. Encore moins pour un héros qui n'est pas Spider-Man. Aucun "toon", aucun héros animalier "non-humain", n'est arrivé à ce genre de ventes depuis au moins quatre décennies. Les Tortues Ninja peuvent aller se rhabiller. Rocket Raccoon est désormais sur orbite. Et il serait étonnant qu'on le perde de vue de sitôt.

Xavier Fournier

Longtemps personnage de troisième ordre, le voici qui bouscule l'ordre établi en devenant vedette de cinéma (ci-dessus) en grillant la politesse à des héros comme Doctor Strange ou Vision, pas encore apparus à l'écran. Rocket Raccoon peut fêter sa victoire sur la couverture de son nouveau numéro #1 (ci-dessous), ses ventes sont impressionnantes.

1. En 1992 Bill Mantlo a été victime d'un grave accident qui l'a laissé handicapé et très diminué. Un fond de soutien a été mis en place via Paypal. Néanmoins sa famille a fait savoir, à l'approche du film des *Gardiens de la Galaxie*, que Marvel avait été très correct dans son soutien financier

MIKE MCKONE
FILE À L'ANGLAISE...

MIKE MCKONE EST UN DESSINATEUR ANGLAIS QUI A COMMENCÉ SUR *JUSTICE LEAGUE*, AVANT DE SE LANCER DANS *PUNISHER* ET *EXILES* CHEZ MARVEL. PUIS RETOUR CHEZ DC POUR *TEEN TITANS*, MARVEL POUR *BRAND NEW DAY* ET *AVENGERS ACADEMY* ET HOP ! LE VOILÀ DE NOUVEAU SUR JLA AVEC *JLA UNITED*. À L'IMAGE DE SPIDER-MAN QU'IL A DESSINÉ À PLUSIEURS REPRISES AVEC TALENT, IL PASSE DE CASES EN CASES ENTRE MARVEL ET DC, TISSANT SON BONHOMME DE CHEMIN AVEC LE SOURIRE.

Vous venez de revenir chez DC Comics, où vous êtes le dessinateur de la nouvelle série *Justice League United*, qui remplace *Justice League of America*...
Hum... En fait je vais les quitter bientôt !

Ah... Déjà ! Pourquoi ?
J'ai fait 5 épisodes sur *JLA United*, le *#0-1-2-3-4* et voilà ! Mais c'était prévu comme ça, en fait ! Ça faisait un moment que je voulais prendre un peu de recul pour avoir le temps de dessiner mes propres comics et c'est maintenant.

Un projet en creator-owned ?
Oui, j'ai plein d'idées, le problème évidemment c'est qu'il faut vivre entre-temps... Donc je pense que je vais faire des couvertures, des dessins sur commissions et pas mal de conventions où je dédicacerai et vendrai des originaux, pendant que je développerai mes idées. On verra bien si ça marche !

Qu'est-ce que vous avez préféré sur JLA ?
C'était super d'avoir l'occasion de créer un personnage, avec Jeff Lemire, Equinox, qui est Indienne. Les personnages de JLA sont tous conçus depuis longtemps, là on l'a vraiment imaginée à partir de rien, c'était passionnant !

Vers 1989/1990 vous dessiniez déjà la Justice League, quelle différence entre cette fois-ci et la précédente ?
À l'époque, je dessinais mal (*rires*). J'étais donc limité dans les histoires que je pouvais faire... Cette fois-ci, j'étais beaucoup plus à l'aise avec les personnages. C'est un peu arrogant de dire ça, non ? Mais franchement par rapport à cette époque, maintenant je peux à peu près dessiner ce que je veux, à ce moment-là, j'étais juste jeune et inexpérimenté.

Quelle importance a votre relation avec le scénariste ?
Aucune importance ! Mais non je plaisante ! Pendant longtemps, malheureusement, je n'avais pas vraiment de relations personnelles avec eux, je recevais un script terminé, que me passait mon éditeur, je dessinais ce qui était écrit dessus et je n'avais pas mon mot à dire. Et honnêtement, c'est un peu ennuyeux de travailler comme ça... Justement, c'est une des raisons qui font que j'ai envie de faire mes propres projets, pour avoir une vraie action sur les histoires. À ce titre, ma collaboration avec Jeff Lemire a été vraiment plus intéressante que d'ordinaire. Pour la création d'Equinox, même s'il avait déjà des idées assez claires, on a discuté pas mal de son look et de son costume. On voulait qu'elle ressemble à une ado "ordinaire". Jeff avait plein de photos de robes traditionnelles indiennes comme documentation, mais on ne voulait pas tomber dans la caricature non plus. Le bleu et le blanc avaient l'air de ressortir souvent donc on les a choisis et on a finalement opté pour un costume assez sobre. Je l'aime bien ! Et sincèrement c'est rare quand j'aime bien les costumes que je dessine !

RE RES PÈ

- 1989 : *Justice League International* (DC)
- 2001 : *Exiles* (Marvel)
- 2003 : *Teen Titans* (DC)
- 2008 : *Amazing Spider-Man* (Marvel)
- 2010 : *Avengers Academy* (Marvel)
- 2014 : *Justice League United* (DC)

Vous avez redessiné aussi certains personnages, en particulier Adam Strange. On sait que depuis 2011, DC accorde beaucoup d'importance à son effet de gamme, avec des looks modernisés. Est-ce qu'il a fallu passer par plus de validation que d'habitude.
Pas vraiment... Il me semble que je suis là depuis assez longtemps pour qu'on puisse me faire confiance ! Un peu trop longtemps peut-être, puisque je l'avais dessiné un peu comme je voulais ... sans vraiment prêter attention au design du nouveau 52 ! Moralité, on a eu quelques moments de tensions, mais ça s'est bien terminé ! En fait, je m'étais dit que j'allais faire les modifications après et puis, je ne devrais pas dire ça, mais c'était la période de Noël, et je n'avais pas envie de le changer... Donc je l'ai laissé tel quel... Coup de bol il a été approuvé ! Peut-être parce qu'il a un casque qui ressemble à celui de Luke Skywalker dans *Star Wars* et qu'Eddie Berganza qui était notre éditeur, est aussi fan de *Star Wars* que moi !

Il y a aussi quelque chose de particulier quand vous créez des costumes de personnages féminins (comme sur *Avengers Academy*) : elles sont habillées de la tête aux pieds. Vous ne cédez pas à la facilité des bad girls à moitié nues, pourquoi ?
J'ai largement participé à la tendance "à moitié nues" il y a quelques années, peut-être que j'ai passé l'âge maintenant ! (*rires*) Non, je rigole, ce n'est pas un principe de ma part, ni dans un sens ni dans l'autre, ça dépend des cas. Les règles qui s'appliquent aux personnages sont les mêmes qu'ils soient féminins ou masculins ! En ce qui concerne Equinox par exemple, elle a 15 ans, donc sincèrement la montrer à moitié nue est complètement inapproprié ! En revanche, quand on parle de Red Sonja

comme de Conan, ou de Starfire, des personnages qui se moquent d'être à moitié nus toute la vie, c'est juste naturel !

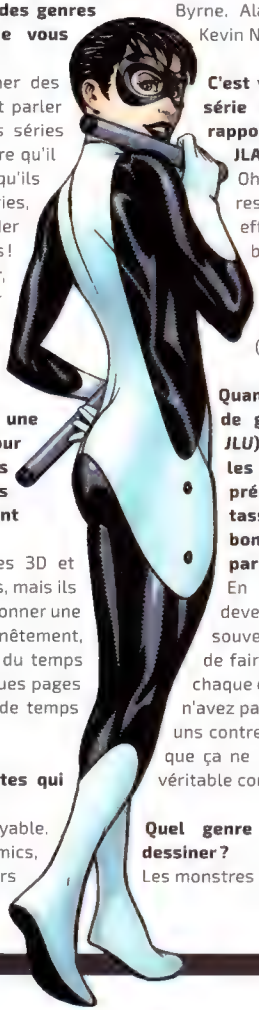
Qu'est-ce qui est le plus difficile à dessiner ? Hawkman avec toutes ses plumes où le costume d'archer de Green Arrow ?
Green Arrow sans hésitation ! Parce qu'il a juste une capuche et un arc. Donc en gros quand il se bat, ce sont toujours les mêmes poses à dessiner, c'est pénible ! Alors qu'Hawkman, qui peut voler et qui a un costume plus marrant, je préfère. En plus il est tellement sûr de lui, pompeux, arrogant avec ses ailes, franchement c'est un plaisir de le dessiner ! Oui, je ne suis pas fan des super-héros boy-scouts ! (*rires*)

Because of Starkium.
Technically, it's Element 128. It should have a long chemical name, but screw it. I invented it. It's Starkium.

Justement, ces dernières années, le genre super-héroïque a un peu marqué le pas et il devient de plus en plus facile de produire des séries qui ne sont pas liées à des gens en capes et en slip. Est-ce qu'il n'y a pas des genres extérieurs aux super-héros que vous voudriez aborder ?
Ça ne me dérange pas de dessiner des super-héros, et les comics peuvent parler de tout ! Comme le cinéma ou les séries TV d'ailleurs ! Ce qui ne veut pas dire qu'il faille faire des comics dans l'idée qu'ils deviennent des films ou des séries, mais juste parce qu'on peut aborder tous les sujets dans les comics ! Pourquoi ne pas avoir un policier, ou une héroïne romantique par exemple ? J'ai confiance dans le public, si la série est de qualité, les lecteurs seront là !

Il semble que vous fassiez une utilisation accrue de la 3D pour des éléments de décors et des accessoires. Avec quels logiciels travaillez-vous et comment intégrez-vous tout ça ?
J'utilise effectivement des modèles 3D et Google Sketchup de temps en temps, mais ils sont basiques, c'est juste pour me donner une idée des perspectives. En plus, honnêtement, ça ne vaut pas le coup de passer du temps sur des trucs qui vont être là quelques pages seulement, donc, je ne perds pas de temps avec ça.

Aujourd'hui, quels sont les artistes qui vous inspirent le plus ?
Andrew Robinson, je le trouve incroyable. Mais je ne lis plus beaucoup de comics, je n'ai pas le temps ! J'aime toujours Frank Thorne, Chris Samnee (*Daredevil*) qui est très prolifique en plus d'être doué ! C'est énervant les gens comme ça ! Il poste une page entière par jour ! Quand j'étais petit, j'étais fan de Jack Kirby, John Buscema et John Byrne. Alan Davis aussi m'a influencé, et Kevin Nolan.



C'est vraiment plus facile de faire une série avec un seul personnage, par rapport à un comic de groupe comme JLA ?
Oh oui, vraiment plus facile ! Ça ressemble à des vacances à côté des efforts qu'il faut faire sur un comic-book de groupe ! Avant même de démarrer il faut se taper des dizaines de références sur les costumes etc. c'est un cauchemar ! (*rires*)

Quand vous dessinez des scènes de groupe (et pas seulement dans *JLU*), il est assez courant que vous les représentiez dans l'instant qui précède l'action. Ils sont ramassés, tassés, les bras relevés, prêts à bondir. C'est un effet calculé de votre part ?
En fait, dites-vous bien que c'est devenu un problème récurrent... Très souvent, le scénariste vous demande de faire apparaître le groupe entier dans chaque case ou presque ! Donc d'abord vous n'avez pas le choix, il faut les faire serrés les uns contre les autres, mais en plus, je trouve que ça ne permet pas au lecteur d'avoir une véritable connexion avec eux...

Quel genre de personnage préférez-vous dessiner ?
Les monstres ! Hulk, La Chose, Fin Fang Foom...

CI-DESSUS : *Endless Wartime*, un projet paru en album mais réalisé au même rythme qu'un arc de plusieurs épisodes dans une série mensuelle.

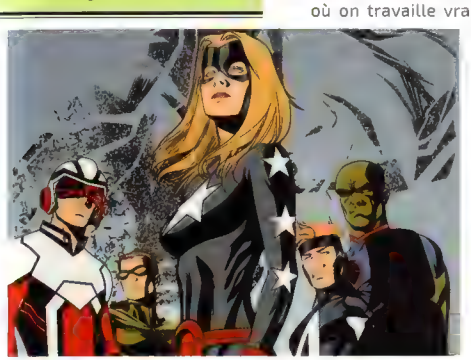
CI-DESSOUS : l'héroïne canadienne que Mike a conçue pour les besoins de *Justice League United*.

EN BAS : chez les Avengers, oubliez les élèves, McKone préfère les professeurs !

EN HAUT : une curiosité, la couverture du fascicule annonçant la tournée Marvel Univers Live.

CI-DESSUS : Mike est un marrant et participe aussi à des parodies quand il le peut. Ici les "spider-fils" de Luke Cage et Spider-Man (qu'ils ont eu séparément, attention).

EN BAS : *Justice League United*. Et, oui, Adam Strange a bien un casque de pilote de X-Wings.



Et les aliens, non ?
Oui j'aime bien aussi parce qu'on peut les dessiner un peu comme on veut ! Dans *JLU*, Jeff par exemple ne me les décrivait pas précisément dans ses scripts, donc je les faisais à ma sauce ! J'ai dû me freiner quelquefois ! Parce qu'il faut quand même qu'ils aient un côté humanoïde à peu près reconnaissable, tout simplement parce que les panels de contrôle au siège des super-vilains fonctionnent pour des humanoïdes. J'aime que les gens n'aient pas une idée préconçue avant mon dessin. Ce n'est pas possible, par exemple avec New York ou avec une voiture, mais avec un alien, oui !

Rétrospectivement quel regard portez-vous sur votre récent passage chez Marvel et des séries comme *Avengers Academy* ?
C'était sympa, et j'étais ravi de travailler avec Christos Gage mais personnellement, j'ai toujours préféré les "professeurs" aux élèves, parce que c'est avec eux que j'ai grandi ! Et même si j'ai participé à la création des kids en termes de designs, ça ne change pas mon affect. Quand on parle comics, moi je pense à Quicksilver, Scarlet Witch ou Spider-Man, il va peut-être falloir que je grandisse, mais bon c'est comme ça !

Un certain nombre de gens font ce métier pour ça, parce que c'était leur rêve étant petit, avez-vous l'impression d'avoir réalisé votre rêve ?
Parfois oui ! Quand je suis dans les conventions par exemple et qu'un gamin vient me voir et me demande un dessin de son personnage préféré et qu'il repart en souriant avec son Spider-Man, oui ! Mais comme c'est un job de dingue, je ne suis pas de cet avis tous les jours ! (*rires*) En fait, je dis ça, mais vous savez, je viens de Newcastle, d'un milieu assez modeste, d'une famille d'ouvriers où on travaille vraiment dur, donc sincèrement, je suis lucide – dessiner des comics et boire du café, c'est nettement plus facile !

Quelles séries lisiez-vous, enfant ?
Les Marvel reprints anglais. *Fantastic Four*, *Hulk*. Les éditions en noir et blanc, comme ça, je voyais bien les lignes de dessin. Je crois même que je n'ai découvert qu'après qu'ils existaient en couleur ! Les comics DC n'étaient pas disponibles là où j'ai grandi, donc j'étais forcé d'être fan de Marvel !

L'an dernier vous avez aussi dessiné l'album *Avengers Endless Wartime* (scénarisé par Ellis). Ce genre de format est encore assez peu répandu dans les comics américains. En tant qu'artiste, est-ce que ça présente pour vous des avantages de sortir du cadre des séries mensuelles ?
En fait ça ne changeait pas grand-chose... parce que la deadline qu'on avait été impossible, on avait 120 pages environ à faire avec un temps très limité, donc il fallait absolument pondre 22 pages par mois, pas moyen d'avoir un fill-in ou de prendre du retard ! Ce qui était chouette en revanche, c'est d'avoir du temps à passer avec les personnages, des respirations dans l'histoire. Et puis toute l'équipe qui bossait avec nous chez Marvel, notamment Tom Brevoort, l'éditeur, tous étaient hyper compétents et vraiment gentils, tout le monde essayait de nous faciliter la vie sur ce projet et ça, c'était appréciable !

J'imagine que vous n'avez pas eu le temps d'avoir beaucoup d'échanges avec Warren Ellis ?
On a échangé quelques E-mails, on se connaît depuis 20 ans ! Mais comme je vous l'ai dit, nous, dessinateurs, on n'a pas beaucoup d'influence sur les scénarios qu'on reçoit. L'avantage avec Warren, c'est qu'ils sont bons ! C'est déjà pas mal !

Entre 2012 et 2014 il y a un grand trou dans votre production de pages intérieures. C'est lié surtout au travail sur *Endless Wartime* où vous avez levé le pied ?
Les deux. En fait j'ai déménagé aux USA et j'ai demandé ma carte verte. Et comme il faut laisser un certain temps entre la fin de son visa et l'obtention de cette fameuse carte verte, dans mon cas, la paperasserie a pris un temps fou ! Neuf mois, il me semble, où je n'avais légalement pas le droit de travailler... Donc j'en ai profité pour voyager ! J'ai continué de dessiner bien sûr, mais je ne pouvais pas produire de comics. J'ai habité à l'hôtel quasiment pendant un an, j'allais de convention en convention, ce qui explique que là, j'ai bien envie de me poser ! D'ailleurs il va falloir que je trouve un appartement bientôt ! Enfin... Pour une durée de six mois, le temps de développer mes séries et après hop ! je repars sur la route !

Propos recueillis par Lise Benkemoun

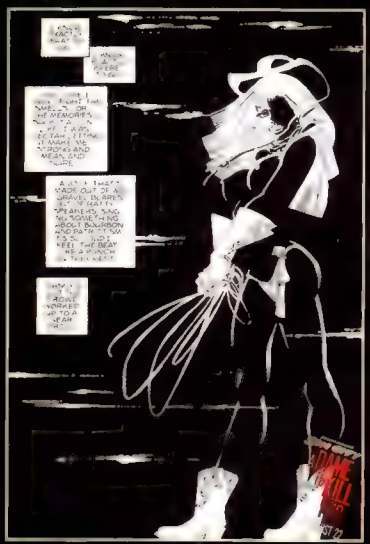
RETOUR À SIN CITY

NEUF ANS APRÈS LE PREMIER OPUS, ROBERT RODRIGUEZ ET FRANK MILLER ONT RETROUVÉ LE CHEMIN DE SIN CITY, ŒUVRE CINÉMATOGRAPHIQUE EN ADÉQUATION TOTALE AVEC SA SOURCE, LE COMIC-BOOK ÉDITÉ CHEZ DARK HORSE (ET EN FRANCE CHEZ RACKHAM). MAIS LE RETOUR À LA BD, C'EST POUR QUAND ?

On aurait tendance à l'oublier, mais quand il a fait le choix de se lancer dans la production de *Sin City* en 1991, Frank Miller a jeté un pavé dans la mare d'un marché dominé par les super-héros. Il y avait bien quelques "crimes comic-books" publiés à la même époque (par exemple *Ms. Tree*) mais avec une audience limitée. Quand Miller, auréolé de l'impact de son *Dark Knight Returns*, s'est mis au creator-owned et s'est lancé dans un cycle de polar, cela voulait dire que les super-héros n'étaient pas une fatalité. Miller a récidivé plus tard avec son *300* et a été un artisan majeur de la diversification dans les comics. Sans ce choix, il n'est pas dit qu'on pourrait lire des choses comme *Fatale* ou même *Saga* chez Image, de nos jours. En 2005, le premier film *Sin City* a lui, prôné un choix différent. Les films de super-héros n'avaient pas l'impact qu'on leur connaît aujourd'hui, mais c'est sur un autre angle que Robert Rodriguez et Frank Miller ont basé leur approche. Souvent, quand on parle d'adapter un comic-book à l'écran, la question se pose : l'acteur doit-il s'effacer devant le personnage ou inversement ? Rodriguez a bougé le curseur et changé la question. S'il a adapté les personnages de *Sin City*, c'est indirectement. Ce qu'il a porté à l'écran, lui, c'est le style graphique de l'auteur, un peu comme si un film de Spider-Man osait ressembler à des cases de Steve Ditko, comme si Watchmen utilisait le trait de Dave Gibbons. La manière qu'ils ont de dessiner (ce sera peut-être plus manifeste dans *A Dame To Kill For*, le personnage de Dwight McCarthy changeant de visage et d'acteur, suite à de la chirurgie esthétique). La méthode a ses adeptes et ses détracteurs. Certains reprochent au film de trop abonder dans le sens de la BD au point, peut-être, de ne plus rien y apporter. En définitive le film n'a peut-être pas changé les choses autant que la BD à sa parution. Mais il a montré qu'une telle approche était possible. Neuf ans plus tard, les films de comics et super-héros ont épousé une plastique, une photographie généralement assez uniforme. Rodriguez et Miller reviennent mais sont attendus de manière différente. Le spectateur sait désormais ce qu'est un *Sin City* à l'écran et l'effet de surprise ne jouera plus de la même manière.

L'ÉCLABOUSSEUR

À tort ou à raison, on n'interprète plus les choses de la même façon et Miller lui-même est surveillé. Puits de gravité dans son propre univers scénaristique, visuel et cinématographique, Frank Miller a fait de lui-même un personnage à part entière, à coups de déclarations à l'emporte-pièce (comme de promettre les pires horreurs à l'équivalent américain des indignés). Reste à savoir s'il a été un jour politiquement correct ou si ce n'est pas plutôt le miroir qui a changé entre-temps. La place de la femme (la chose a déjà été abordée dans *Comic Box*) dans ces BD n'est pas spécialement nutilante. Son rapport avec les religions non plus.



À GAUCHE : la place des femmes dans l'univers de *Sin City*, c'est tout un débat. Elles sont fortes, revendiquent... mais restent souvent des filles de joie.

À DROITE : plus question de différencier le visage du personnage ou de l'acteur. Les deux fusionnent pour une seule mission : représenter un graphisme, un style.

Il faut d'ailleurs insister sur ce point : TOUTES les religions passent dans le mixeur de Miller (et pas seulement l'Islam dans *Holy Terror*). Le rôle des chrétiens dans *Sin City* n'est pas franchement positif. Mais parce qu'on a dressé le portrait d'un auteur marqué à droite et par le 11 septembre, certains iront plus facilement chercher chez Miller la trace du racisme là où peu de gens le pensent réellement anti-éclésiastique. Miller éclabousse. Après, le sens change selon les tâches qu'on choisi de retenir. Et c'est bien ce qui risque, encore et toujours, de le rattraper. La société n'est plus la même qu'en 1993, au moment où le comic-book de *A Dame to Kill For* fut publié pour la première fois. Et des choses ont également bougé depuis 2005 et le premier film. *A Dame to Kill For* avait reçu en 1995 un Eisner Award. Mais le CV que Miller a entretenu entre-temps ne risque-t-il pas de changer l'interprétation qu'on en fera ? D'autant que le film n'est pas exclusivement composé d'éléments antérieurs.

DU NEUF...

L'autre défi d'*A Dame to Kill For* est de savoir si ce film peut redistribuer les cartes, montrer qu'un genre n'écrase pas le style et lutter contre l'uniformisation... sans faire redite. Les deux co-réalisateurs se sont gardé un espace de liberté. Si le film a sketchs repose avant tout sur des récits tirés du comic-book, d'autres intrigues sont inédites et donc imprévisibles. La BD n'est pas systématiquement le story-board du film, Miller dessinant les plans directement sur le plateau de tournage ! Mais, inversement, cela pourrait être le signe d'une lacune : est-ce que le Miller du cinéma mange celui de la BD ? On serait tenté de le croire tant il semble qu'il saute directement à la case grand écran. Pour preuve, le film *300, la naissance d'un empire*, vaguement adapté d'un album qu'il ne s'est pas donné la peine de mener à terme (et qui au bout du compte n'est pas vraiment du "Miller", qui se contente de singer les recettes de Snyder). Puis *Sin City 2* qui est maintenant en parti créé "sur place" sans passer par la BD. Serait-ce le signe d'une panne ? Après l'*All-Star Batman & Robin The Boy Wonder* dont la conclusion semble tombée aux oubliettes, est-ce que ce narrateur phare des années 1980 est arrivé au bout de l'inspiration ? L'image d'un Frank Miller très amoindri à la San Diego Comic-Con ont encouragé l'idée d'une perte de vitesse de l'auteur. Mais Miller lui-même, pendant la conférence consacrée au nouveau film, n'a pas semblé du même avis, expliquant que son retour

sur de nouveaux épisodes de la BD *Sin City* lui semble "inévitable" et qu'il a encore tout un tas d'histoires qu'il veut raconter avec les mêmes personnages. Créativement l'hémisphère du cinéma ne dévorerait donc pas celui des comics dans le cerveau de Miller, comme on aurait tendance à le croire... Mais il y a bien une question de temps à la clé, surtout quand l'auteur précise *"Robert et moi parlons déjà de ce que pourrait être Sin City 3 [...] et que je sois damné si ça nous prend à nouveau neuf ans pour en arriver là !"* Finalement l'amateur de neuvième art, lui, espère quand même qu'avant tout ça, l'artiste Miller retrouvera sa table à dessin avec le même entrain que dans les années 1990...

X.F.

HAWKEYE
PARCOURS FLÉCHÉ

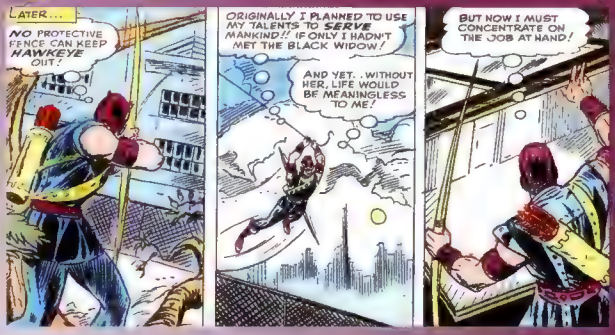
IL Y A CINQUANTE ANS, HAWKEYE TIRAIT SA PREMIÈRE FLÈCHE. MAIS CLINT BARTON ? C'EST UNE AUTRE HISTOIRE ! L'ARCHER DE MARVEL A EN EFFET FAIT L'OBJET D'UN PROCESSUS DE CRÉATION ÉTIRÉ SUR DES DÉCENNIES. VOUS CROYEZ CONNAÎTRE HAWKEYE ? LES SCÉNARISTES, EUX, ONT MIS DES ANNÉES À LUI TROUVER UNE PERSONNALITÉ.

Disons qu'Hawkeye est le Green Arrow de Marvel. Voilà, c'est dit. C'est évident. Mais c'est simpliste. À la base, Hawkeye est un personnage de troisième zone introduit dans *Tales of Suspense #57* (septembre 1964) par Stan Lee et Don Heck comme un adversaire d'Iron Man. Archer de cirque, Hawkeye (qui tient son nom d'Œil-de-Faucon, un personnage du roman *Le Dernier des Mohicans*) est jaloux d'Iron Man. Il décide donc de devenir à son tour super-héros en se bricolant quelques gadgets "simples" comme une flèche à poulie. Mais l'enfer est pavé de bonnes intentions. Alors qu'il arrête un voleur, Hawkeye est pris pour le malfaiteur.

S'ajoute à cela Black Widow (personnage déjà apparu dans la série), qui est alors une redoutable espionne pour le compte de l'URSS. Elle lui fait miroiter qu'elle cherche à s'opposer à Iron Man. Au passage, l'archer profite de la technologie soviétique pour parfaire ses gadgets et ainsi s'équiper de flèches plus dangereuses. Hawkeye tombe instantanément amoureux d'elle, l'espionne parvient à le manipuler sans peine. Hawkeye bascule donc assez vite du côté obscur. Lee utilise la recette du "bandit par amour" encore à deux reprises (*Tales of Suspense #60* et *#64*) et ne semble pas disposé à changer de stratégie, les deux tourtereaux continuant de s'en prendre à Iron Man. Pourtant, en quelques semaines, l'histoire va connaître un revirement spectaculaire. Dans *Tales of Suspense #64*, en avril 1965, Hawkeye suit toujours Black Widow. Mais dans *Avengers #16*, les dirigeants communistes de Black Widow se retournent contre elle et la blessent grièvement. Le voici donc à nouveau seul, libéré de l'influence de son amoureuse. Il revient donc à son idée première et frappe à la porte des Avengers alors qu'ils cherchent justement des remplaçants pour prendre la relève. Hawkeye, la Sorcière Rouge et Quicksilver sont alors rapidement incorporés dans l'équipe. À partir de là, Hawkeye change de pointure. Mais attendez... depuis le début, on parle d'Hawkeye. Qui se cache sous le masque ? Personne n'en a la moindre idée...

LES ANNÉES "WOLVERINE"

Cette affirmation en surprendra sans doute plus d'un mais, dès lors qu'Hawkeye arrive chez les Avengers, il devient le Wolverine du Marvel des années 1960. Oui, l'un est un archer et l'autre sort ses griffes, mais c'est tout le reste qui les rapproche. Dans ces numéros, Hawkeye n'a pas d'identité civile définie. Son origine est mal délimitée. Et surtout Stan Lee instaure une dynamique de groupe enragée. Hawkeye ne cesse de remettre en question l'autorité de Captain America, de l'agresser. Il y a une très vive tension sexuelle là-dessous. Convaincu


LATER...
NO PROTECTIVE FENCE CAN KEEP HAWKEYE OUT!
ORIGINALLY I PLANNED TO USE MY TALENTS TO SERVE MANKIND!! IF ONLY I HADN'T MET THE BLACK WIDOW!
AND YET...WITHOUT HER, LIFE WOULD BE MEANINGLESS TO ME!
BUT NOW I MUST CONCENTRATE ON THE JOB AT HAND!

À DROITE : Hawkeye est un héros... qui, à ses débuts, a le défaut de trop écouter son cœur et de suivre Black Widow comme un toutou.

CI-DESSOUS : Hawkeye, Quicksilver et la Sorcière Rouge, des élèves qui n'étaient pas de tout repos pour Captain America.

EN BAS À DROITE : Clint devient le nouveau Goliath.

que Natasha est morte, Hawkeye commence à lorgner sur la Sorcière Rouge, laquelle n'a d'yeux que pour Cap. Hawkeye est exactement dans la même situation que Wolverine débarquant chez les nouveaux X-Men, tombant amoureux de la rousse de l'équipe qui elle-même est entichée du chef du groupe. Le nombre de parallèles est écrasant, on se demande à quel point Chris Claremont s'est inspiré de ces épisodes d'Avengers pour sa construction sur le long terme du mutant canadien. Le parallèle entre Hawkeye et Wolverine est tel que, dans les années 1990, Jeph Loeb et Rob Liefeld, alors chargés de la réinvention des Avengers dans le cadre d'*Heroes Reborn*, auront l'idée d'intervertir les deux. Dans cet autre univers, le mystérieux Hawkeye aurait dû révéler au bout de quelques épisodes qu'il avait des griffes et que sous le masque se cachait Logan. Éjectés du projet, les auteurs ne pourront pas en arriver à cette révélation et devront attendre *Onslaught Reborn* pour matérialiser l'idée. L'exemple a l'avantage de prouver une chose. Sans ses griffes, Logan a le même caractère qu'Hawkeye et peut tromper son monde si on lui donne le même costume. La différence majeure, c'est qu'Hawkeye, sauf exception, ne tue pas. Mais lui a été créé dans les années 1960, à une époque où le Comics Code était plus enraciné. La première année qui suit l'arrivée d'Hawkeye dans le groupe, il cherche la bagarre dans pratiquement chaque épisode. En fait, si tout cela avait été publié dans les années 1980, on peut penser qu'Hawkeye aurait vite reçu sa série solo. Mais à l'époque Stan Lee bataille encore pour garder la main mise sur sa gamme. Et Hawkeye échappe à la recette Marvel. Il n'a pas de handicap, pas de pathos, pas d'histoire. Cependant, pour poursuivre encore plus le parallèle avec le futur Wolverine, il faut qu'Hawkeye ait son équivalent de Sabretooth : un tueur plus expérimenté, issu de son passé, qui fait irruption dans sa vie. Le Swordsman (le Sabreur dans certaines traductions) ne tarde pas à débouler. Avec un glissement de sens assez intéressant. Stan Lee crée le Swordsman – un spécialiste de l'épée qui, lorsqu'ils étaient jeunes, travaillait dans le même cirque qu'Hawkeye. Les deux hommes s'admiraient mais le Swordsman était un voleur. On ne dit nulle part que le sabreur aurait entraîné Hawkeye au tir à l'arc. Mais c'est le contresens que beaucoup de scénaristes ultérieurs vont retenir. Enfin, dans une autre phase, Lee met en place le retour de Black Widow. Les Soviétiques l'avaient seulement enlevée pour lui laver le cerveau et la réexpédier aux USA pour détruire... les Avengers. Elle tente alors de rallier Hawkeye à sa cause. Mais cette fois l'archer n'écoute pas sa bi... euh, son cœur. Parce que lorsque Natasha croise Hawkeye en civil dans *Avengers #32*, elle explique que c'est la première fois qu'elle le voit sans son masque. Donc soit les deux amants s'en sont tenus à des relations sexuelles masquées, soit (et c'est le plus probable, dans le contexte de l'époque) ils n'ont... jamais couché ensemble ! Et c'est important, au regard de la réputation de chaud lapin qui marquera Hawkeye bien plus tard. Cette fois Hawkeye ne se laisse pas embrouiller, il reste dans le camp des Avengers. C'est l'espionne qui échappe à son lavage de cerveau et choisi le camp des Américains. Hawkeye, à nouveau en couple, ne prête plus d'attention à la Sorcière Rouge et, comme par hasard, la tension avec Captain America se relâche.

AU PLAISIR DU ROY

C'est à ce moment-là que Stan Lee cesse d'écrire la série, passant le flambeau à Roy Thomas. Le nouveau scénariste ne veut pas d'un couple de plus dans l'équipe. Dès les premiers mois, il met un coup de frein à la présence de Black Widow. On lui découvre un mari bien vivant, le Garde Rouge. Quelque part là-dedans la relation Widow/Hawkeye prend du plomb dans l'aile ou tout au moins se déroule "hors-champ". Thomas travaille à inventer à nouveau le groupe en le faisant imploser : La Sorcière Rouge et Quicksilver disparaissent. Même Captain America se met en retrait. Tout cela prépare l'arrivée d'un sang nouveau, de personnages comme Hercule, Black Panther ou, surtout, la Vision. Et avec ce dernier ajout, Hawkeye tombe de son piédestal. Il passe au second plan derrière cet androïde puis, graduellement, derrière les autres. Roy Thomas semble avoir du mal à s'y intéresser autant qu'à ses nouveaux ajouts. Qui plus est, Henry Pym, Goliath, devient Yellowjacket, un personnage plus versatile, qui (dans *Avengers #63*, 1969) préfère ranger le sérum qui lui permettait de croître à une taille gigantesque. Pym pense en effet que ce sérum provoque chez lui des crises de démences. Quelques cases plus tard, alors que la plupart des Avengers viennent de partir en mission, Hawkeye reçoit un appel à l'aide de Black Widow, retenue prisonnière. La chose est trop importante pour un "simple archer". Il se précipite sur le sérum de croissance et devient le nouveau Goliath, ce qui permet à Roy Thomas d'avoir dans le groupe deux identités liées à Pym. Mais la situation est compliquée. Après tout, on ne sait toujours pas qui est Hawkeye. Alors Thomas introduit une petite frappe nommée Barney Barton, un gangster qui fini par sauver la vie des Avengers. Dans son dernier souffle, il appelle le nouveau Goliath par un prénom, Clint. Quand le reste des héros tiquent, le géant explique qu'il s'agissait

HOLY HANNAH!
I'M GROWING--JUST LIKE I'VE SEEN OL' HANK DO A HUNDRED TIMES!
BUT, I NEVER KNEW I'D FEEL SO STRONG--LIKE I CAN LICK THE WHOLE BLASTED UNIVERSE!
WHOEVER'S GOT NATASHA, THEY'D BETTER HOPE THEIR BLUE CROSS IS PAID UP--
'CAUSE LOOK OUT, WORLD--HERE COMES THE NEW GOLIATH!!

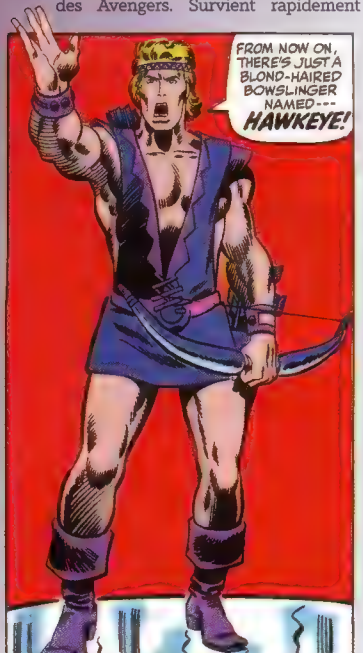
CI-CONTRE : Moonstone ? Mockingbird ? Cherchez la femme ! Au cours de son histoire Clint Barton se sera laissé définir par ses relations sentimentales. Pourtant pendant des années il a été moins "chaud lapin" qu'on le croit.

EN BAS : Hawkeye dans sa phase "yé-yé".

de son frère. Son vrai nom est Clint Barton. Voilà enfin quelqu'un sous le masque. Mais à partir de là, Thomas ne l'utilise que comme un gros bras un peu obtus. Mais le plus grand changement dans sa vie est indirect : Marvel fonde des espoirs sur la carrière solo d'une Black Widow relookée, reflet de la libération de la femme. Elle doit sortir donc du périmètre de Clint Barton. Le couple explose dans *Avengers #76* (1970). Le héros s'efface désespérément derrière d'autres membres comme la Vision. Au plus fort de la guerre intergalactique entre les Kree et les Skrulls, Roy Thomas fait même mine de se débarrasser du personnage. Ce n'est qu'à la fin d'*Avengers #98* que Clint refait surface sur Terre, redevenu Hawkeye avec un nouveau costume plus hippie, conçu par Barry Windsor-Smith.

L'ARCHER NOMADE

C'est Steve Englehart qui reprend l'écriture des Avengers. Survient rapidement



un épisode centré sur Hawkeye (dans lequel il abandonne sa tenue hippie et retrouve son costume d'origine), dans un contexte particulier. Dans *Avengers #109*, Hawkeye quitte en effet l'équipe, fou de jalousie quand il réalise que la Sorcière Rouge et la Vision sont amoureux. Tout cela n'est pas le signe d'un désintérêt d'Englehart envers Clint. À l'époque l'auteur écrit aussi les aventures des Defenders et il a prévu de déménager l'archer dans cette série. Englehart l'utilise comme un agitateur sans poste fixe. Ainsi, à peine parti des Defenders, on le voit passer dans *Captain America #179* (1974) ou il adopte brièvement l'identité du Golden Archer (sorte de version dorée de Green Arrow). Du coup Hawkeye a une présence continue non pas dans les Avengers mais dans les séries qu'écrit Englehart à l'époque. Il devient un fil rouge que le scénariste réintègre finalement aux Avengers. Mais le scénariste semble ne pas vouloir le sédentariser. Bien vite, Hawkeye claque à nouveau la porte, il s'éclipse cette fois sous prétexte d'aller sauver le Chevalier Noir. Bien sûr il revient, mais c'est pour disparaître à nouveau, après avoir rencontré le Two-Gun Kid, un cow-boy venu du XIX^e^ siècle. Mais le tandem Hawkeye/Two-Gun Kid ne marque pas les esprits. L'archer est donc récupéré dans les pages des Avengers. Englehart fini par s'en aller pour de bon, lui. Et ce côté "*Je reviens dans l'équipe pour mieux la quitter*" peut se révéler répétitif à la longue. C'est le scénariste David Michelinie qui trouvera le moyen d'innover en gardant Clint dans la série mais à l'extérieur du groupe. Dans *Avengers #181* (1979), qui voit l'équipe réduire ses rangs, Hawkeye pique une colère en voyant qu'il n'est pas retenu, il est donc obligé de se trouver une autre vie (chef de la sécurité chez un industriel). Le héros finit par réintégrer les Avengers (en particulier à partir du *#221*, 1982), où il forme une nouvelle doublette avec Miss Hulk. Ces deux-là passent leur temps à se chamailler (des années plus tard on officialisera le fait que tout cela est de l'ordre de la tension sexuelle et les deux héros "consommeront").

LA MARQUE DE GRUENWALD

À l'époque Marvel se lance dans les miniséries, ce qui permet de donner leur chance à des personnages secondaires qui n'ont pas leur propre titre. Wolverine y a vite droit… Mais Hawkeye n'est pas loin derrière, sous la houlette de Mark Gruenwald, qui scénarise et dessine ce premier titre consacré à l'archer. Gruenwald marque le personnage en lui rajoutant un handicap. Obligé de se servir d'une flèche sonique, Hawkeye se détruit les tympans et devient sourd, obligé de porter des prothèses auditives (cela le ramène plus dans la formule Marvel). Mais, dans la même minisérie, il fait la connaissance de l'aventurière Mockingbird, sorte de clone de Black Widow/Black Canary. Contre toute attente ce solitaire lui passe la bague au doigt. Le voici "rangé". Gruenwald, qui est aussi le responsable éditorial des Avengers, va continuer à veiller à la destinée d'Hawkeye. L'autre tendance du moment, chez Marvel, c'est de se lancer dans la duplication de titres. Là où il n'y en avait qu'un seul sur les mutants, il y en a désormais plusieurs. Et on applique la même logique chez ces chers "vengeurs". En 1984, le scénariste Roger Stern met en place une série parallèle, *West Coast Avengers*, centrée sur les personnages qu'il n'a plus la place de gérer dans la série principale. Hawkeye et Mockingbird sont de la partie. L'archer devient le leader de cet autre groupe. L'homme qui avait un problème avec l'autorité devient l'autorité. Mais il en impose moins qu'un Captain America et la plupart du temps il lui faut lutter pour maintenir ses coéquipiers sous sa coupe. En 1987, Gruenwald lance également le mensuel *Solo Avengers*. Pas sûr qu'Hawkeye soit assez fort pour tenir un titre à lui seul, Gruenwald créé cette anthologie où l'archer occupe la moitié des pages dans des aventures individuelles. C'est dans cette série que Gruenwald invente Trickshot pour régler la contradiction apparente de la formation de Clint. Ce n'est pas Swordsman qui lui a appris le tir à l'arc mais bien Trickshot. Les choses changent pour l'archer quand John Byrne reprend l'écriture et le dessin de *West Coast Avengers*. Il éjecte Hawkeye du groupe, parti entraîner les Great Lakes Avengers, une équipe de troisième ordre qui n'a même pas son titre. Quelque part là-dedans se glisse une tentative de Steve Gerber de noircir le personnage dans *Avengers Spotlight* (*Solo Avengers* retitré), d'en faire un "vigilante" plus expéditif. Cela ne tiendra pas. Membre semi-régulier des West Coast Avengers, Barton va réellement tourner le dos au groupe après le *#100* et la mort (apparente) de son épouse. L'idée est de transformer l'équipe (le nouveau titre *Forceworks*). Hawkeye redevient alors un électron libre.

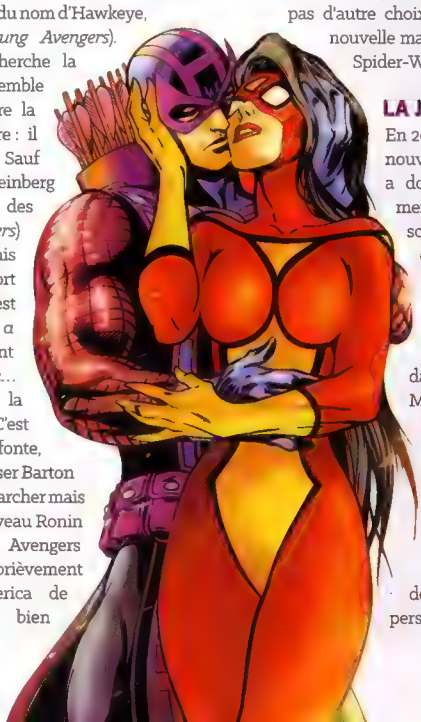
EN HAUT : la honte : Hawkeye comprend qu'au lieu de coucher avec Wanda, il s'est envoyé un robot.

À GAUCHE : Clint dans sa phase Ronin.

CI-DESSUS : le Hawkeye de Matt Fraction, la révélation d'une personnalité jusqu'ici jamais utilisée à fond.

FAUX SOLITAIRE

En 1998, Kurt Busiek fait mine de réinjecter Hawkeye dans les Avengers, il l'utilise également dans la série *Avengers Forever* mais surtout le transfère parmi les Thunderbolts (à partir du *#20*), une équipe d'anciens criminels qui cherchent à se racheter. Là, avec son passé, Clint est particulièrement à sa place, comme une sorte de mentor. Il va rester le leader du groupe pendant quatre ans, démarrant une nouvelle relation avec Moonstone. Comme la série est reformulée au *#75* (2002), on tente de lui donner son propre mensuel solo. Mais Hawkeye est renvoyé dans le décor en huit épisodes. C'est un échec. Il est à nouveau transféré dans l'autre sens, chez les Avengers, cette fois sous la direction d'un Geoff Johns prestement remplacé par le scénariste Chuck Austen. C'est lui qui matérialise le côté chaud lapin de Barton, quand celui-ci, après Miss Hulk, va jusqu'à coucher avec la Guêpe. Clint tire sur tout ce qui bouge. Mais il est, comme souvent, victime d'un nouveau revirement du titre. Brian Michael Bendis est appelé à la rescousse pour redresser les ventes de la série. Il fait le ménage à travers une crise de folie de la Sorcière Rouge, qui provoque la mort de plusieurs co-équipiers. Hawkeye meurt sans cérémonie. Les fans démarrent au quart de tour, exigent la tête de Bendis. Mais Bendis lui-même n'a rien contre l'archer. Bien au contraire cette mort fait partie d'une stratégie, de la mise en place d'un manque pour mieux organiser sa résurrection dans *House of M*. Et Bendis en fait à nouveau ce nomade imprévisible qui ne rentre jamais directement à la maison (d'autant plus qu'une jeune héroïne, Kate Bishop, a entre-temps hérité du nom d'Hawkeye, dans la série *Young Avengers*). Voici Clint qui cherche la Sorcière Rouge, semble la retrouver et gère la chose à sa manière : il couche avec elle. Sauf que Bendis et Heinberg (le scénariste des *Young Avengers*) ne se sont pas mis d'accord sur le sort de la Sorcière. On est obligé d'expliquer *a posteriori* que Clint n'a couché qu'avec… un robot imitant la jeune femme ! C'est une période de refonte, Bendis préfère utiliser Barton non pas comme un archer mais comme le tout nouveau Ronin au sein des New Avengers (Clint est aussi brièvement un Captain America de substitution). Et bien sûr, à peine arrivé, Clint croise sa coéquipière Echo sous la douche… Bendis ne vise qu'à une chose. Réunir Hawkeye (qui reprend l'arc et son identité) avec son épouse, Mockingbird, qui n'est finalement jamais morte et revient à la fin de *Secret Invasion*. Marvel peut donc tenter un nouveau mensuel *Hawkeye & Mockingbird*… qui est arrêté au bout de six mois. En parallèle une minisérie consacrée à une autre version du héros, *Ultimate Hawkeye*, ne fait guère mieux. C'est que le personnage n'a jamais été pensé pour agir seul. C'est un faux solitaire. Il ne se définit que par rapport aux autres et n'a pas de voix propre. Si bien que, lorsque le couple Hawkeye/Mockingbird explose, Bendis n'a pas d'autre choix que de trouver une nouvelle maîtresse à Clint. Ce sera Spider-Woman…



LA JOUER PERSO

En 2012, se voir confier une nouvelle série *Hawkeye* a donc tout d'un "bâton merdeux" pour le scénariste Matt Fraction et le dessinateur David Aja. On sent bien que Marvel veut capitaliser sur la présence d'Hawkeye dans le film *Avengers*. Mais en même temps chaque tentative de série à son nom s'est soldée par un échec. Fraction et Aja arrivent néanmoins à renverser la vapeur en profitant de ce déficit de vie propre au personnage. Les premiers épisodes s'attachent ainsi à montrer l'endroit où il vit : son appartement, ses voisins. Clint a bien un vis-à-vis, l'autre Hawkeye, la jeune fille qui elle aussi utilise son nom et devient ainsi une sorte de sidekick qui ne dit pas son nom. Si ce n'est que c'est Kate qui a la tête sur les épaules tandis que Clint reste un grand gamin, éternellement pris dans des embrouilles dignes des films *Pulp Fiction* ou de *Snatch*. Fraction arrive non seulement à redresser la courbe, mais aussi à rendre la série viable. Nominée à Angoulême, ou plusieurs fois aux Harvey Awards, la série *Hawkeye* est capable de se passer de costume et des masques pendant plusieurs épisodes. Épousant les codes des séries indé façon Oni Press, elle échappe bien souvent au super-héroïsme. Plus exactement elle montre ce qu'un super-héros (ou une super-héroïne, pour parler de Kate) fait pendant son temps libre, de quoi sa vie se nourrit. Même si, avec le management habituel du Marvel actuel, *Hawkeye* sera sans doute relancé à terme, c'est la première fois que le héros arrive à aligner plus de 8 numéros d'un coup ! La malédiction semble rompue. Il faut dire que, malgré le titre, Fraction fait finalement une série non pas sur Hawkeye mais sur Clint Barton et sur Kate Bishop. Et c'est sans doute tout simplement par là qu'il fallait commencer : la personnalité que, pendant presque un demi-siècle, on n'avait fait que survoler !

Xavier Fournier

MAGNÉTO

SARA PICHELLI

La voie Royale

ON NE PEUT PAS PARLER DE VITESSE DE LA LUMIÈRE MAIS L'ASCENSION DE LA DESSINATRICE ITALIENNE SARA PICHELLI A ÉTÉ INCROYABLEMENT RAPIDE. ARRIVÉE DANS LES COMICS IL Y A SIX ANS, ELLE A DEPUIS FAIT SES PREUVES EN REPRENANT ULTIMATE SPIDER-MAN, EN CRÉANT MILES MORALES OU EN S'OCCUPANT DES GARDIENS DE LA GALAXIE. MARVEL L'IDENTIFIE COMME UNE VALEUR SÛRE. SARA PICHELLI GARDE UN ŒIL NEUF SUR LES HÉROS QU'ELLE DESSINE.

Vous faites partie des nouveaux "Young Guns", la sélection des artistes que Marvel considère comme des valeurs montantes. Que pensez-vous de cette forme de reconnaissance ?
Pour une artiste de comics qui est aussi free-lance par ailleurs, c'est important de toujours penser à la promotion et à l'auto-promo. C'est la seule manière que vous ayez de faire connaître votre travail auprès du public. Donc plus on en parle et mieux c'est !

Avant de véritablement percer sur *Ultimate Spider-Man*, il y a eu un moment où Marvel vous utilisait surtout sur des titres de filles comme *Nyx*, *Namora*, *Pixie*. Est-ce que vous avez dû prouver que vous pouviez gérer une palette plus large de personnages ?
J'ai toujours porté beaucoup d'attention au look des personnages. Je place beaucoup de détails dans mes pages. Les vêtements et les accessoires, qui aident à définir la personnalité d'un héros, permettent de générer de l'affection. Donc peut-être que c'est pour cela que les jeunes lectrices appréciaient particulièrement mon travail à cette époque. Je ne dirais pas que j'ai eu besoin de prouver quelque chose pour travailler sur des séries plus importantes. Peut-être que Marvel voulait justement voir si j'étais capable d'apporter ce type d'attention à différents types de personnages (*sourire*).

Il y a toujours deux aspects dans la création d'un personnage. Vous devez créer le costume mais aussi le personnage à l'intérieur. Qu'est-ce qui a été le plus compliqué à concevoir, l'apparence du nouveau Ultimate Spider-Man ou son alter ego, Miles Morales ?
Sans aucun doute, c'est Ultimate Spider-Man ! Créer Miles, ce n'était que du fun, un procédé rapide et sans accrocs... C'est quelque chose que j'avais déjà fait par le passé, en particulier lors de mon expérience dans le monde de l'animation, comme conceptrice de personnages. Mais penser un super-héros, c'est beaucoup plus compliqué, parce que vous devez travailler sur une icône, en particulier avec Spider-Man qui est l'un des personnages de comics les plus admirés au monde !

Vous n'étiez pas réellement lectrice de comic-book avant de travailler dans ce milieu. Mais Spider-Man (dans n'importe quelle incarnation) est un personnage qui bouge de manière particulière ? Est-ce que vous vous êtes documentée sur comment certains artistes avaient géré la chose ?
Bien sûr. Ma référence principale était (et reste) le travail de Stuart Immonen sur le personnage. Mais en plus, je me suis procuré beaucoup d'images et de vidéos concernant le parkour ou la capoeira. Parce qu'à mon avis, les gens qui pratiquent ces sports sont autant de petits Spider-Men qui s'ignorent !

Spider-Man est aussi très lié à une cité réelle. Ce n'est pas comme avec Superman et sa Métropolis, on ne peut pas tout inventer. N'étant pas new-yorkaise vous-même, comment vous documentez-vous ? Des documentaires, Google Maps ?
Oui. Le mode Street View m'a déjà sauvé la vie bien des fois... Parce qu'il est très courant que Brian M. Bendis me demande de représenter des rues spécifiques de New York ou même des commerces existants ! Mais je dois dire aussi qu'à chaque fois que je passe par New York j'en profite pour prendre un million de photos de cette ville fantastique. Juste au cas où.

RE ⊙ RES PÈ

- 2009 : *Star Trek: Countdown* (IDW)
- 2009 : *X-Men: Pixie Strikes Back* (Marvel)
- 2010 : *Ultimate Comics: Spider-Man* (Marvel)
- 2012 : *Spider-Men* (Marvel)
- 2013 : *Guardians of The Galaxy* (Marvel)

Étant la co-créatrice de Miles, que ressentez-vous maintenant que vous voyez d'autres artistes le dessiner à leur tour ?
Je ressens beaucoup de fierté. C'est comme observer la croissance de son propre enfant, le regarder trouver sa place dans le monde. Artistiquement parlant, c'est quelque chose d'énorme. Je pense que co-créer un nouveau personnage qui devient très rapidement célèbre et ne disparaît pas après quelques épisodes, ça veut dire que vous avez bien fait votre travail. Et franchement, ça fait du bien.

Vous avez commencé dans les comic-books en étant l'assistante du dessinateur David Messina sur des choses comme le *Star Trek* d'IDW. Ce genre d'entraînement vous a été utile au moment d'arriver sur *les Gardiens de la Galaxie* ?
Cet entraînement m'a été utile sur toute ma carrière en général. Je peux certifier que sans tout ce que David m'a appris, je n'en serais pas là aujourd'hui. Alors encore merci David quand tu liras ça !

À quel point êtes-vous une fan de science-fiction ou de space opera ?
Honnêtement ? Je ne suis pas très branchée par la SF. Mais quand j'ai commencé à travailler sur les *Gardiens de la Galaxie*, j'ai dû me mettre à étudier les codes visuels spécifiques à la science-fiction. Et graduellement, j'ai commencé à comprendre ce qu'il y avait d'intéressant dans ce genre. Désormais je peux dire que j'ai au moins dix artbooks consacrés à la SF sur mes étagères !

Il y a une touche de fantaisie dans vos designs. Est-ce que vous seriez intéressée par un travail sur une BD rétro ou sur du steampunk ?
Pas vraiment. D'un autre côté, si je devais choisir, je

travaillerais sur un univers visionnaire comme celui que Guillermo Del Toro a créé pour le *Labyrinthe de Pan*, ou sur *Hellboy*. Je n'irais pas nécessairement vers des choses qui se déroulent dans le passé ou le futur. Mais j'ai un faible pour ce qui est d'imaginer des créatures et des mondes nouveaux, tout en les reliant à notre réalité.

Les Gardiens de la Galaxie arrivent sur le grand écran. Est-ce que cette production ciné a généré une pression particulière, occasionné des retouches sur les personnages ?
Quand je travaillais sur le titre, personne ne savait rien sur le film. Nous n'avions donc pas la moindre pression. La seule chose, c'est que sur la plupart des épisodes je n'avais pas le droit d'utiliser le costume de Star-Lord qu'on voit dans le film. En revanche, par la suite ça s'est assoupli et c'est comme ça que j'ai pu le représenter sur des couvertures, mais plus tard.

Justement. Dans cette série, Star-Lord passe parfois d'un costume à l'autre. Ça ne semble pas toujours cohérent. Comment est-ce qu'on détermine ce que Peter Quill doit porter. C'est vous qui décidez ? Brian qui le décrit ?
Au début j'ai dû travailler avec le design que McNiven venait de créer dans les premiers épisodes. Mais d'habitude Brian décrit les détails du costume qu'il veut pour telle ou telle scène, oui.

d'Ultimate Spider-Man de façon réaliste. Avec les Gardiens de la Galaxie c'est plutôt râpé. C'est une frustration ou une autre forme de liberté ?
En fait je continue de le faire. La seule différence est que les "vêtements civils" doivent avoir un parfum de SF. Mais vous pouvez toujours trouver une manière de diversifier les personnages, en leur créant un look spécifique. Et ça même s'ils se trouvent dans... une galaxie très très lointaine (*rire*).

Le casting des Gardiens est très varié. Ça va du raton laveur à un arbre ! Mais avec Angela et Gamora, on a deux guerrières farouches. Comment vous assurez-vous qu'elles ne font pas double emploi en termes de statures ou de mouvements ? Ou au contraire faut-il les rapprocher ?
C'est LA grande question. En général, je fais de mon mieux pour diversifier les attitudes des personnages. Pour être sûre d'utiliser des modes de langages corporels différents, j'étudie des méthodes de combat. Je regarde des vidéos que je trouve sur le net, ce genre de choses...

Vous disiez tout à l'heure que vous adoriez habiller les personnages civils

Finalement, quelle est la chose que vous n'aimez pas, ou que vous n'aimeriez pas dessiner ?
Je sais surtout ce que je préfère. J'adooore dessiner des créatures fantastiques et des corps humains déformés. Je m'amuse beaucoup à jouer avec l'anatomie et les différentes poses.

Vous formez de fait un partenariat avec Brian Michael Bendis. Ensemble vous avez produit Ultimate Spider-Man, Spider-Men, les Gardiens. Ce peut-il que vous attendiez encore longtemps avant d'annoncer une série en creator-owned tous les deux ?
J'espère que c'est pour bientôt. Je pense que cela pourrait être vraiment fun !

Propos recueillis par Xavier Fournier

EN HAUT : les Spider-Men se suivent mais ne se ressemblent pas. Sara fait attention à ce qu'on ne puisse pas confondre les deux héros, Peter et Miles, même au niveau de la silhouette.

CI-DESSUS : Sara a dû acclimater Angela à l'univers Marvel

AU CENTRE : un exemple qui conjugue la recherche des "costumes de ville" avec une petite touche de SF.

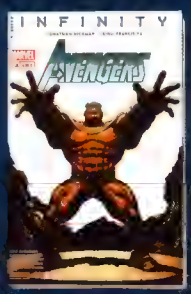
INFINITY

LE NOUVEL ÉVÉNEMENT MARVEL

LA CONCLUSION !

INFINITY 6/6
64 pages - 4,30 € - Le 1er août

L'AVENTURE CONTINUE DANS :



AVENGERS 14
112 pages - 4,80 €
Le **1er août**

UNCANNY AVENGERS 3
112 pages - 4,80 €
Le **12 août**

WOLVERINE 14
72 pages - 4,50 €
Le **1er août**

MARVEL
marvel.com
© 2014 MARVEL

Panini COMICS
www.paniinicomics.fr

RETROUVEZ-NOUS SUR :

#InfinityFR

IMAGINARIUM

Dans la tête des artistes

Comme Greg Capullo, Humberto joue du contraste entre les formes rassurantes du style cartoon et l'inhumanité jaillissante des univers horrifiques que tous deux aiment à explorer – ou à faire affleurer – chaque fois que le scénario le leur permet. L'oxymore graphique des rondeurs bienveillantes juxtaposées à l'horrifique soudain, accentue la frayeur, l'angoisse, la sidération. Mais si la touche cartoon dont Capullo s'inspire (et qu'il va agrémenter de détails réalistes) provient du dessin animé d'outre-Atlantique, celle qui imprègne la pâte de Ramos découle en grande partie de l'animation nippone. Une inspiration qui lui permet d'instaurer immédiatement une tension insensible mais bien réelle. Tension entre les courbes apaisantes des grands yeux ronds et les angles agressifs des chevelures schématiques, tension entre le galbe sécurisant des pieds démesurés et les arêtes saillantes des anatomies, tension entre les regards excessivement expressifs et les petites bouches parfois réduites à un seul trait minimaliste. Autant d'emprunts à la japanimation qui, de *Impulse* à *Spider-Man : Le Cauchemar*, en passant par *Crimson* et autre *Out There*, imprègnent le style du dessinateur mexicain. Or, à observer les planches de *Superior Spider-Man*, on voit bien que les yeux rétrécissent, que les bouches se normalisent, que les coiffures se complexifient, que les anatomies prennent des proportions plus conformes à la réalité ; en un mot, les teintes manga s'atténuent dans une manière qui devient plus familière des standards de comics – un processus d'épure initié, du reste, dans *Spider-Man : Spider Island*. La griffe de Humberto Ramos demeure cependant marquée et reconnaissable entre toutes. Quels sont alors les autres éléments qui fondent son art ?

UN CADRE DYNAMIQUE

Nous entendrons par "cadre" le bord des vignettes qui délimite le plan de l'image. Ce cadre est en général géométrique dans la BD – carrés, rectangles, trapèzes, etc. –, mais il peut être également "physique". C'est le cas lorsque dans la composition d'une planche les bordures des cases disparaissent et que, pour distinguer chacun des plans qui se succèdent, elles sont remplacées par des éléments même du décor (ou parfois des personnages). Un poteau, l'arête d'un mur, la surface de l'eau, les contours d'un protagoniste, peuvent ainsi servir de cadre à chaque plan. Si le procédé fut popularisé par Will Eisner – et repris par des artistes tels que Lee Bermejo par exemple –, il a été exploité dans toute sa richesse voire transcendé par Humberto Ramos qui l'a porté à son plus haut degré de complexité dans *Spider-Man : Le Cauchemar*. Certaines mises en

HUMBERTO RAMOS

ÇA PENCHE !

CONNU POUR ÊTRE UN DES PREMIERS À AVOIR IMPORTÉ AVEC SUCCÈS (ET TALENT) LES CODES DE "L'ANIME" DANS LES COMICS, HUMBERTO RAMOS TEND AUJOURD'HUI À S'EN DÉFAIRE, TOUT DU MOINS À LES ATTÉNUER (VOIR SES DERNIERS TRAVAUX SUR *SUPERIOR SPIDER-MAN*). POUR AUTANT, UNE DES SPÉCIFICITÉS DE SON STYLE – PLUS DISCRÈTE MAIS PEUT-ÊTRE PLUS FONDAMENTALE ENCORE –, ET QUI ÉTAIT BIEN LÀ DEPUIS LES DÉBUTS, PERDURE DANS SON ART SÉQUENTIEL.

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

OUT THERE VOL. 2

La première vignette, très gros plan d'un visage, montre bien la tension entre le cercle parfait des grands iris et les angles aigus du nez et des sourcils, héritage stylistique du manga anime.
Le deuxième plan, composé du hors case d'un intérieur et du gros plan d'un jeune garçon à lunettes, illustre quant à lui le cadre physique (formé par le rideau, le visage de l'adulte et la casquette du petit), et qui délimite la scène en extérieur. Au passage, le point de vue place le lecteur dans les ténèbres de la pièce.
La dernière case, enfin, met en exergue la figure préférée et récurrente de Humberto Ramos, la visée oblique qui, traditionnellement réservée à l'action, s'applique ici à un moment paisible du récit.

page proposent des variations inédites de cette technique (pensons notamment à un affrontement du héros et du Bouffon Vert où plusieurs points de vue d'un seul immeuble sont agencés dans un plan unique qui semble offrir à notre regard une architecture urbaine improbable, bancale, presque abstraite, un décor citadin déstabilisant de prime abord, alors qu'il s'agit du même toit mais à divers moments de l'action). Ajoutons que ces cadres physiques se transforment lors de la lecture, que la verticalité d'une cloison se mue en l'horizontalité d'un sol, que le noir d'un vêtement se métamorphose en l'ombre d'une main ; il en résulte que ce cadre physique est, de plus, un cadre dynamique. Si bien qu'en fin de compte, rien n'est stable, tout est transitoire, et pour l'artiste mexicain qui affectionne le genre horrifique, cette figure de style prend tout son sens. De fait, qu'est-ce qu'un cadre physique/dynamique sinon une forme aléatoire et en mouvement qui met sans cesse en défaut ce cadre traditionnellement géométrique qui délimite les narrations séquentielles ? Sinon une forme complexe et imprévisible qui met en péril notre grille de lecture usuelle où le monde connu s'inscrit dans une structure préétablie ? L'horreur affleure notre quotidien qu'on croit maîtrisé et familier, et elle advient par surprise, saisissante, fascinante, fracassante, et ces mises en pages de l'instabilité nous font sentir sa présence latente, l'imminence possible de sa brusque apparition. Mais chez le dessinateur, il n'y a pas que la matière qui fluctue.

RELATIVITÉ

C'est une fois de plus dans *Spider-Man : Le Cauchemar* que nous trouverons une figure inhabituelle, dont l'usage dans cet album semble propre à Humberto mais qu'il abandonnera plus tard (un album qui, décidément, s'avère être le point culminant de ses recherches les plus personnelles ou expérimentales). Un procédé consistant à cadrer d'un simple rectangle un personnage évoluant dans une image plus vaste. Souvent, l'image en question est une pleine page et le personnage apparaît en divers endroits du même décor. Le message est simple, le temps s'écoule, le héros a bougé. Cadrer (c'est-à-dire isoler) au sein du même décor un protagoniste qu'on retrouve ailleurs dans la composition introduit un paramètre temporel dans le plan. Ainsi l'image que nous contemplons n'est plus un instantané qui serait comme saisi par un appareil photo, mais une période durant laquelle un déplacement pourra s'effectuer, comme dans un plan de cinéma. Si à présent nous définissons le "cadre" non plus comme la bordure mais comme ce qui est montré à l'intérieur des limites de la case (sens qu'on retrouve plutôt dans la terminologie cinématographique), alors, à nouveau, le dessinateur mexicain fabrique ici un cadre dynamique. Ces petits rectangles peuvent être considérés comme des prolepses graphiques (lorsque le détail montré advient après ce que nous percevons de l'image globale), ou, selon, comme des analepses graphiques (lorsque l'élément isolé est advenu avant), et illustrent, si l'on veut, la relativité du temps selon le point de vue de l'observateur. Humberto Ramos (toujours dans *Spider-Man : Le Cauchemar*) ira jusqu'à combiner ces prolepses ou analepses graphiques avec les cadres physiques et dynamiques décrits plus haut, parvenant de cette façon à une sophistication extrême de la narration - mais qui, pour autant, demeure toujours lisible avec une clarté surprenante au regard du perfectionnement de ce dispositif. Les objets fusionnent, les instants se mélangent, nul doute que le maître mot de l'art séquentiel de Humberto est "instabilité". Mais comme les codes ostentatoires de manga, ces deux outils seront eux aussi modérés par la suite. Or, pour accentuer davantage le déséquilibre latent qui à tout moment permet d'accueillir l'horreur, l'artiste a recours à une figure bien connue, classique même, une figure que photographes, cinéastes, peintres et autres dessinateurs de BD utilisent, une figure tellement conventionnelle qu'elle en devient discrète, tellement galvaudée qu'elle passe inaperçue, mais qu'il parvient à faire sienne par un rythme parfaitement inhabituel ; celle qu'on retrouve en continu dans tous ses travaux, celle qu'il n'abandonne pas, celle qu'il n'atténue jamais. Le cœur de sa méthode.

UN REGARD EN BIAIS

La visée oblique, dans une image, c'est lorsque la ligne d'horizon s'incline, comme si l'observateur – caméra objective ou regard subjectif d'un personnage –, se penchait vers la gauche ou vers la droite. C'est tout du moins la définition classique du procédé. À y regarder d'un peu plus près, la visée

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

SPIDER-MAN : LE CAUCHEMAR

Quatre plans pour deux vignettes sur une pleine page. C'est que cette dernière se découpe elle-même en deux autres plans. Le premier est une visée en plongée, le second une visée (encore et toujours) oblique. Pour les séparer, le bord du plafond de la cellule sert de cadre physique mais lorsque l'œil glisse sur le dernier plan, ce plafond bétonné devient un ciel nocturne ; le cadre physique qui se transforme par le processus même de la lecture, est ainsi dynamique.

oblique ne peut être le fait que d'une caméra ou d'un appareil photo, en aucun celui d'un humain car on sait bien qu'un observateur qui incline sa tête ne verra pas l'horizon basculer, son cerveau s'occupant de traiter l'information de manière à rétablir la vérité : l'horizon ne bouge pas. Voilà qui induit une distanciation par rapport à la scène, car entre l'œil du lecteur et ce qu'il observe, c'est un objet mécanique – une caméra – qui s'interpose. Nous y reviendrons. Cette figure, traditionnellement, est convoquée pour dynamiser une scène d'action ou pour accroître la tension d'une scène de suspens. Humberto Ramos ne s'en prive pas, cela saute aux yeux, mais là où il se distingue de ses confrères, c'est qu'il exploite la visée oblique à tout moment, les séquences calmes et sensément paisibles comprises. Il est très rare de trouver une planche de Humberto sans un horizon qui a basculé, et il est courant, à l'inverse, de rencontrer une, deux, voire trois visées obliques au sein de la même mise en page. Chez lui, l'action ni la tension ne justifient à elles seules la figure. Tout se passe même comme si la visée oblique faisait partie intégrante de sa vision du monde et ce quels que soient le sujet de l'histoire ou le moment de l'intrigue. Peu importe l'univers du récit qu'il illustre, et l'articulation dramatique semble sans importance ; ce que son art nous explique en permanence c'est que le monde est instable, c'est que le déséquilibre est là où on ne l'attend pas, c'est que l'inconnu effrayant nous accompagne sans trêve aucune. Et, comme nous le disions plus haut, cette précarité nous est transmise par un objet (caméra ou appareil photographique), excluant l'identification totale aux personnages (même si la dramaturgie, bien entendu, la provoque). Un peu comme la fameuse "distanciation" de Bertolt Brecht au théâtre, une distanciation graphique, ici, provoquant un sentiment encore accru d'étrangeté. Tension des courbes et des angles, mouvance imprévisible des cadres physiques et dynamiques, distanciation des visées obliques omniprésentes, tout converge, dans le processus artistique du créateur mexicain, pour inoculer à notre quotidien familier une inquiétante étrangeté. Et que cache-t-elle donc ?

ARRIÈRE-MONDE

D'autres univers affleurent le nôtre, d'autres créatures, d'autres temps. Lorsqu'il en a la possibilité, Humberto use d'un style différent pour les traiter. Prenons le sorcier interdimensionnel Draedallus de *Out There*, ou encore le Eddie Brock de *Spider-Man : Le Cauchemar* qui, d'un endroit sombre et mystérieux, écrit une lettre de remords ; les deux personnages sont représentés par des valeurs de gris (colorés par la suite, bien entendu), et exempts de contours, c'est-à-dire l'inverse, précisément, de la manière classique et qu'il adopte pour tout le reste – cernés de noir et ombres en aplats. Si l'absence de cernés les rend plus imprécis, les valeurs de gris leur confèrent en revanche une matière plus consistante. Un peu comme si ces mondes parallèles difficiles à définir et toujours à l'affût d'une brèche pour s'engouffrer dans notre quotidien, avaient plus de consistance que l'univers connu. Une monstruosité impossible à cerner mais qui a bien plus de poids que notre humanité. Alors au-delà des histoires contées, où que l'intrigue se déroule, que les protagonistes soient issus du mainstream ou du creator owned, l'art séquentiel de Humberto Ramos nous répète inlassablement que l'horreur est à notre porte, qu'elle peut frapper au cadre de chaque case de chaque planche, et que sa menace on ne peut plus tangible met constamment en péril nos équilibres apparents. Et si nous remarquons que dans le cadre de l'artiste mexicain le point de vue de l'observateur se trouve être dans l'ombre, il se pourrait bien, au fond, que celui par qui l'horrifique arrive soit le lecteur lui-même.

Bernard Dato

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

SPIDER-MAN : LE CAUCHEMAR

Les trois vignettes cadrant en plan poitrine et en gros plan le Bouffon Vert qui raconte le combat passé, semblent ici se superposer à une pleine page exposant un décor urbain alambiqué dans lequel s'affrontent les deux protagonistes. Trois cadres temporels, figure prisée par le dessinateur mexicain, montrent trois moments distincts de la bataille entre les deux adversaires autour de la jeune fille inconsciente – le temps s'écoule dans une seule image. Mais en lisant, nous découvrons que le décor est en fait composite car il s'agit d'un toit et d'un seul, vu sous trois angles différents et qui, comme chez Picasso, produisent un sentiment d'étrangeté – accentué une nouvelle fois par une ultime visée oblique. Temps et espace se mêlent avec complexité pour afficher un seul tableau insolite et dérangeant alors que l'intrigue, elle, se déroule avec une clarté intacte. Nous sommes là au sommet de l'art d'Humberto Ramos.

COMICS * DVD BR * LIVRES

SMART Guide

On dit que trop d'info tue l'info. C'est vrai. Et dans la jungle des sorties comics, DVD/Blu-ray, livres, il fallait s'y retrouver. Le vénérable Guide de Lecture laisse donc sa place à un guide plus intuitif et plus complet. Un outil indispensable pour bien choisir avant d'acheter.

super-héros

100% FUSION COMICS : BLOODSHOT - TOME 3

Bloodshot finalement c'est un peu le "Léon" des héros de Valiant. Tueur implacable, il n'est pas du genre à résister quand il doit choisir entre sa mission et défendre des innocents. Duane Swierczynski et Barry Kitson continuent d'ailleurs de le faire marcher sur le fil du rasoir, alors que le voici aux côtés de jeunes surdoués du projet Élévation. Et forcément la fondation Harbinger a également son mot à dire. Cela reste la série "gros flingues et healing factor" de Valiant mais sur cette figure imposée, Swierczynski sculpte encore et toujours un fascinant dur à cuire.

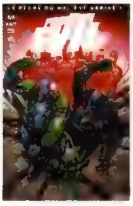
PAN 12 € SEPT

ATHENA - TOME 1

Si vous pensiez que Wonder Woman est la seule à mixer super-héroïsme et mythologie grecque, voici Athena... ou l'histoire d'une jeune amnésique qui devient policière mais qui, petit à petit, réalise qu'elle a des antécédents plus extraordinaires qu'elle ne le pensait. Au risque de paraître chauvins, disons que la série tient surtout pour les planches de Paul Renaud et que la partie illustrée par Fabiano Neves ne résiste pas à la comparaison. D'où un problème de rythme, servant une histoire générique. Mais les pages de Renaud sont superbes !

DEL 14,95 € AOÛT

FOREVER EVIL #4



La seule alliée qui reste à Batman, c'est Catwoman. Mais est-ce qu'il lui fait assez confiance pour lui révéler tous ses secrets. Pendant ce temps, la faction de Lex Luthor reprend des forces et considère ses options. Un épisode qui marque le pas, par rapport aux autres, avec beaucoup de dialogue et peu de progression. Mais la revue profite aussi de la présence de séries secondaires pour apporter un peu plus d'action. C'est toujours intéressant de suivre les aventures des Lascars ou d'un Steve Trevor face au plus grand des assassins.

URB 5,60 € SEPT

FOX-BOY TOME 1 - LA NUIT DU RENARD

Si les planches contact présentes dans ce numéro vous ont mis l'eau à la bouche, surveillez la sortie du tome 1 de ***Fox-Boy***, pour lequel Laurent Lefeuvre reboote son héros, qui fait autant allusion aux BD américaines qu'à des figures anglaises comme le Léopard de Lime Street ou aux "petits formats" des années 1970. Sans pleurnicherie nostalgique, l'auteur se réapproprie des codes pour montrer qu'ils sont encore pleins de vie. Et comme c'est beau, bien pensé et qu'en plus cela joue la carte d'un certain humour, que demande le peuple ?

DEL 15,95 € SEPT

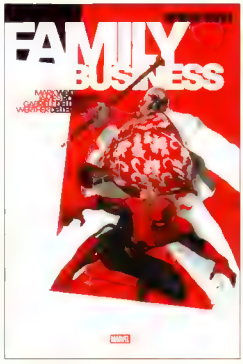
GREEN LANTERN SAGA #29

Robert Venditti avait bien porté la reprise après le départ de Geoff Johns et la fin d'un cycle. Mais avec les Durlans, on a quand même un peu l'impression de lire "***Secret Invasion au pays des Green Lanterns***". Ce n'est pas la présence des métamorphes qui pose problème mais bien leur gestion assez peu originale. À noter que le dessinateur Brad Walker continue de se distinguer sur les aventures de Kyle Rayner par un travail un peu plus nerveux. Enfin, Guy Gardner retrouve Ice. Mais est-ce que ces deux-là ont encore des choses en commun ?

URB 5,60 € SEPT

L'HÉRITAGE DE DEATHSTROKE

La cote de Slade Wilson remonte ces temps-ci, sans doute en raison de sa prestation dans la série TV ***Arrow***. Mais cette série-là, initiée au début de la renaissance de DC, le voit voler de ses propres ailes et être le meilleur dans sa spécialité. Mais même sans héros dans les pattes, il reste de la pègre à affronter, des gros bras à assassiner et plus largement des rivaux à recadrer. Kyle Higgins et Joe Bennett font ce qu'ils peuvent



MARVEL GRAPHIC NOVELS : SPIDER-MAN - FAMILY BUSINESS

Finalement, qu'est-ce que Peter Parker sait réellement de la vie de ses vrais parents. Est-ce qu'il y aurait de la place quelque part pour une sœur cachée ? C'est en tout cas ce que prétend une mystérieuse inconnue... qui n'est pas de tout repos. Spider-Man décide de suivre cette mystérieuse Thérésa et d'en avoir le cœur net. Mark Waid, James Robinson et Gabriele Dell'Otto montent cet album comme un mélange entre un film et des montagnes russes. Est-ce que c'est réellement la sœur de Peter ? C'est en tout cas de bout en bout un récit attachant et fun !

PAN 17,50 € SEPT

dans le contexte de l'univers rebooté. Mais l'heure de gloire du personnage reste quand il était écrit par Marv Wolfman.

URB 17,50 € AOÛT

INFINITY #6

Fin du gros crossover de Marvel. Les Avengers ont sauvé l'univers... mais ils ont laissé leur planète sans défense. Du coup Thanos y sème le chaos. Dans un récit qui aura été globalement d'une très bonne tenue, Thanos est expédié de manière un peu cavalière et l'on déplace la menace pour mieux promettre, un jour, un match retour. Cette fin n'est pas vraiment à la hauteur du reste, mais elle aboutit à quelques situations intéressantes, en particulier en ce qui concerne les Illuminati ou les Inhumains, autant de retombées à suivre dans les séries régulières.

PAN 4,30 € AOÛT

INVINCIBLE - TOME 13

Dans son petit coin, sans s'appuyer sur 50 autres séries pour profiter d'un effet de gamme, l'Invicible de Robert Kirkman continue de donner des leçons à une bonne partie des autres éditeurs (y compris les plus gros) pour ce qui est de livrer du super-héros dynamique, enjoué et compréhensible. Ce "prélude à la guerre" n'augure rien de bon cependant pour le quotidien d'Invincible, puisqu'en ligne de mire c'est le monde qui va être menacé. Et déjà que le héros en avait plein les bras...

DEL 17,95 € AOÛT

IRON MAN #15

Grosse dose de Tony Stark avec la poursuite de sa série et de la mini ***Hypervelocity***. Tandis que du côté d'Iron Man, on joue au Seigneur des

anneaux, les Gardiens et les All-New X-Men sont obligés de s'allier pour sauver la peau de Jean Grey, enlevée par l'un des plus puissants empires de l'univers Marvel. Une saga un peu molle qui vaut surtout pour les interactions entre certains membres de deux groupes. À noter que pendant ce temps ***Nova*** change d'équipe créative (désormais G. Duggan et P. Medina veillent au grain) et que les histoires s'améliorent à vue d'œil.

PAN 4,80€ SEPT

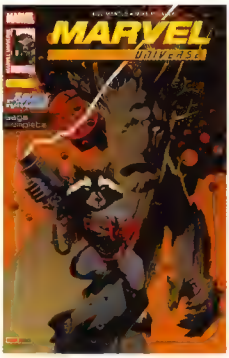
IRON MAN HORS SÉRIE #5 : LES GARDIENS DE LA GALAXIE

Ce numéro ne fera pas nécessairement le bonheur des puristes de la BD d'origine dans le sens où il se déroule dans la continuité des événements du film, lui servant de prologue. Mais cela peut être un bon outil à proposer à ceux qui connaissent à peine les Gardiens de la Galaxie et qui voudraient s'y mettre. Quitte à passer par la suite aux vrais Gardiens. Remarquez que dans les deux cas Groot dit toujours la même chose.

PAN 4,60 € AOÛT

JUSTICE LEAGUE SAGA #11

Un épisode très intéressant et assez frais de ***Flash***, dans lequel Christos Gage trouve beaucoup d'applications aux pouvoirs du héros rapide. Les épisodes de la Justice League sont un complément indispensable du crossover ***Forever Evil*** et gèrent assez bien les à-côtés de la saga, tout en préparant certains retours de



MARVEL UNIVERSE #6 : ROCKET RACCOON

On vous l'explique dans le dossier du présent numéro. La carrière solo de Rocket Raccoon se compte sur quelques épisodes à peine. Panini a la bonne idée d'en rassembler la plupart dans ce numéro (y compris la fameuse minisérie illustrée par Mike Mignola dans les années 1980. Soit la vie et l'œuvre du sieur Rocket pour à peine 5,5 euros. C'est presque comme un mini-omnibus à lui tout seul, consacré à la biographie de ce héros très particulier. La mention "saga complète" de la couverture n'est donc pas exagérée. Un must pour les fans des Gardiens.

PAN 5,50€ AOÛT

manivelle. Fans du *Green Arrow* de Jeff Lemire, soyez au rendez-vous pour le début de la guerre des Outsiders, un affrontement entre tribus dans lequel Oliver va devoir choisir son camp. En un sens, ça fait penser à du Matt Fraction et ses tournois.

URB 5,60 € SEPT

LA PROIE DE HUGO STRANGE

Le Professeur Hugo Strange ne fait pas partie des adversaires les plus connus de Batman. Mais c'est pourtant l'un des plus anciens et un manipulateur hors pair. Hugo Strange ? Il pourrait tenir tête au Joker. Cet album reprend deux sagas scénarisées par Doug Moench et dessinées par Paul Gulacy, dans lequel Strange montre tout ce dont il est capable. Et comme en plus Catwoman rôde dans l'histoire et Selina Kyle sous les crayons de Gulacy, c'est quelque chose. Offrez-vous cette aventure intemporelle où Batman va vraiment être poussé à bout.

URB 5,60 € SEPT

MARVEL UNIVERSE HORS-SÉRIES 15 : ALL-NEW MARVEL NOW! POINT ONE

Un point de départ pour prendre le rythme de l'univers Marvel après Infinity. À quoi sert donc désormais Loki ? Qui est la nouvelle compagne du Surfeur d'Argent ? Autant de réponses qui s'esquissent dans ces pages, qui nous permettent aussi de voir l'excellente nouvelle Miss Marvel dans ses œuvres. La phase All-New Marvel Now, c'est un coup de frais sur beaucoup de noms et de visages connus. Si l'on peut parfois se méfier de ce genre de numéro fourre-tout, l'usage d'un Loki rénové en fil rouge fait passer la chose de manière plus intelligente.

PAN 4,30 € SEPT

SPIDER-MAN #15

Un numéro toujours centré sur le Spider-Man Supérieur mais très éclectique puisque l'on y aborde aussi

PORCELAINE - TOME 1

Cette BD de Benjamin Read et Chris Wildgoose aurait presque pu figurer dans le dossier sur les fables de notre numéro précédent. Porcelain est une sorte de conte de fées steampunk, sur une jeune orpheline qui s'introduit chez un homme richissime et mystérieux qui est le seul à savoir animer de la porcelaine. Ce préambule donne à Wildgoose une bonne raison de partir dans des décors à la fois victoriens et "art déco". C'est vraiment un univers imaginaire à part (très certainement pas quelque chose de formaté).
Les auteurs, comme leur récit, sont une belle découverte.

DEL 16,50 € SEPT

bien les retombées d'Inhumanity que le début de l'excellente Nation du Bouffon, qui va secouer les puces de ce cher Otto et nous montrer qui manipule réellement qui. On retrouve aussi le Scarlet Spider, les "ennemis supérieurs de Spider-Man" et même deux petites apparitions en "guest" du Punisher et de Daredevil. Le Spider-Man en voit réellement des... vertes et des pas mûres. Et son petit monde n'a pas fini de s'agiter !

PAN 4,80 € SEPT

FANTASTIQUE

LE MAGICIEN D'OZ - TOME 4

Dorothée et ses amis se retrouvent encore dans de sales draps, transportés vers un nouveau domaine inhospitalier. Le Magicien d'Oz voudrait bien les aider mais il doit d'abord passer une épreuve. Dès lors que c'est Eric Shanower et Skottie Young aux commandes, peu importe où nous mène la route de briques jaunes... le voyage promet d'être extraordinaire.

PAN 19,95 € SEPT

VAMPRESS LUXURA T1 : LE RÈGNE ROUGE

On sait les Éditions Réflexions versées sur tout ce qui touche aux personnages gothiques. Les choix passés du Crow et de Razor l'ont prouvé. Mais ressortir Vampress Luxura tient de l'exploit "clivant". Cette bad girl des années 1990, sorte de descendante stylistique de Vampirella, allie grosse poitrine et passion pour un liquide rouge. Luxura est un peu comme une œnologue qui ne collectionnerait que les crus les plus fins. Mais quand on est vampire, invariablement, cela veut dire tout autre chose ! Forcément c'est un type de récit bien spécial, dans la lignée de Lady Death.

DIV 9,90 € SEPT

SCIENCE-FICTION

RASL - TOME 1

Jeff Smith (*Bones*) revient avec ce nouveau récit. Mais il vous faut oublier les petites créatures blanches. RASL a un contexte totalement différent, sur fond de voleur capable de se déplacer entre les dimensions pour mieux s'emparer d'un tableau de Picasso. Le seul problème est que RASL (le héros) peut s'égarer, se tromper de monde à l'occasion. Il y a un zeste de Philip K. Dick dans cette BD où Smith montre que la palette de ses univers est encore plus large qu'on ne le pensait. !

DEL 17,50 € AOÛT

ROBOCOP : MORT OU VIF - T1

C'est le scénario que Frank Miller avait écrit pour le film ***Robocop III*** et qu'on n'a pas vu comme cela à l'écran, à cause des interférences des studios. Dans cette minisérie parue à l'origine chez Boom, Steven Grant adapte sans compromis l'histoire de Miller, dessinée par Korkut Öztekin et Declan Shalvey (***Moon Knight***). C'est même bien plus punchy et punk que ce que le cinéma de l'époque aurait pu se permettre. Moitié homme, moitié machine mais 100% dans l'esprit de Miller. Ce volume marque aussi le retour de l'éditeur Wetta, qui avait marqué une pause ces dernières années.

DIV NC SEPT

STAR WARS COMICS MAGAZINE #11

Toujours un bel assortiment d'histoires diverses dans la revue kiosque consacrée à ***Star Wars***. À commencer par ***Boba Fett : Ennemi de l'Empire*** (une petite dose du plus célèbre chasseur de primes ne fait jamais de mal), suivi d'un épisode de ***Dark Maul : Fils de Dathomir*** sans oublier ***Star Wars : Graines de Rebelles*** et un dossier complet consacré à la Princesse Leia, afin de montrer qu'il n'y en a pas que pour les bad boys...

DEL NC SEPT

PATRIMOINE

BATMAN LA LÉGENDE - T2

Suite des rééditions des aventures de Batman à l'époque où le scénariste Bob Haney et le dessinateur Jim Aparo produisaient la série ***Brave & The Bold*** (c'est contemporain du moment où Batman était publié en France chez Sagédition et Artima). Ces histoires n'ont jamais été regroupées en recueil en VF et permettent de retrouver l'*alter ego* de Bruce Wayne en compagnie de nombreux autres héros de DC, comme Deadman, Aquaman, Green Arrow ou Wonder Woman. Le style d'Aparo gagne dans cette version recolorisée et les scénarios de Haney sont souvent assez dingues....

URB 35 € AOÛT

SNOOPY ET LE PETIT MONDE DES PEANUTS - TOME 2

Les personnages de Charles M. Schulz sont de retour dans la suite de cette intégrale à (re) découvrir absolument. Sans les Peanuts, il n'y aurait pas de Scott Pilgrim (si si, d'une certaine manière). Schulz a délicieusement brisé les frontières des rondeurs, souvent réservées à l'humour ou aux BD enfantines, pour émettre de la poésie sur plusieurs niveaux de compréhension. Et, non, quoiqu'en disent certains, ce n'est pas qu'une BD de niche ! Cette fois encore Delcourt fait un travail soigné pour préserver ce classique et le proposer aux connaisseurs comme aux néophytes.

DEL 14,95 € SEPT

AUTRES HORIZONS

HUMAN TARGET - TOME 1

La cible humaine est un spécialiste de la protection, un as du déguisement. Si vous êtes menacé de mort, il prend votre place et risque sa vie au lieu de la vôtre. Mais il vit véritablement ses rôles. Le scénariste Peter Milligan pousse même le bouchon encore plus loin. Christopher Chance est tellement investi qu'il en oublie qui il est. D'où une quête d'identité forcenée. Reste à espérer que c'est bien la sienne. Dire que ce récit est plein de rebondissements est en dessous de la réalité. Tout peut basculer d'une case à une autre.

URB 28 € SEPT

MARVEL HORS COLLECTION : DEXTER - TOME 1

Dexter, le légiste le plus traumatisant de la TV, est aussi désormais le serial killer le plus dangereux de la BD américaine. Mais qu'est-ce que quelqu'un comme lui vient faire dans une réunion d'anciens de l'école ? Serait-il devenu sociable ? Vous pouvez parier que non. Jeff Lindsay et Dalibor Talajic livrent un récit qui est clairement dans l'esprit du show télé. En revanche, le support BD implique une ambiance finalement assez différente, en particulier au niveau de ce que l'on peut montrer ou pas. On peine un peu à rentrer dans ce rythme.

DEL 14,95 € AOÛT

SONS OF ANARCHY - T1

Les motards du club des Sons of Anarchy débarquent chez Ankama. Cette série télévisée à succès vient d'être adaptée pour le compte de Boom Studio par Christopher Golden et Damian Couceiro. Et si les motos ne vous intéressent pas, ne tournez pas pour autant les yeux puisque l'on y évoque bien plus de choses que des histoires de mécanique et de chromes rutilants. ***Sons of Anarchy*** est à ranger, à un certain niveau, avec ***Breaking Bad***. La BD s'adresse cependant à ceux qui connaissent au moins les tenants et aboutissants de l'intrigue et des personnages de base.

DIV NC SEPT

EXPO

FESTIVAL QUAI DES BULLES - ÉVÉNEMENT PHOTONIK/MIKROS

Le Festival Quai des Bulles, à Saint-Malo, accueillera du 10 au 12 octobre un événement, le Photonik-Mikros : L'Expérience des super-héros made in France des années 1980, qui consistera en une exposition réunissant de nombreux travaux de Ciro Tota et Jean-Yves Mitton à l'époque des éditions Lug. Le samedi 11 octobre (de 11h à 12h30, à l'Espace Maupertuis) se déroulera également une table ronde à laquelle participeront Jean-Yves Mitton, Ciro Tota, Thierry Stillborn et quelques invités. Elle sera animée par Phil Cordier.).
Festival Quai des Bulles de Saint-Malo (35), du 10 au 12 octobre 2014.

ABONNEZ-VOUS À
COMIC BOX
1 AN
30 €
AU LIEU DE 41,40 €
SOIT PRÈS DE 30% D'ÉCONOMIE
2 ANS D'ABONNEMENT
50 €
AU LIEU DE 82,80 €
SOIT PRÈS DE 40% D'ÉCONOMIE
LE MAGAZINE, CHEZ VOUS TOUS LES DEUX MOIS... MOINS CHER !

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PANINI France – SERVICE ABONNEMENT
[illegible] 27933 GRAVIGNY Cedex. - E-mail : paninifrance@dinexis.com
ou abonnez-vous par téléphone au : 02.32.29.18.86

☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 1 AN, soit 6 numéros pour 30 ☒** (CB003)
☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 2 ANS, soit 12 numéros pour 50 ☒** (CB005)

** OFFRE RÉSERVÉE À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE JUSQU'AU 28/10/14
DOM TOM ET ÉTRANGER, NOUS CONSULTER

CB90

NOM _____ PRÉNOM _____
ADRESSE _____
_____ CODE POSTAL _____
VILLE _____ PAYS _____
EMAIL _____ TÉL. _____
DATE DE NAISSANCE _____

Je règle mon abonnement :
☐ par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de PANINI FRANCE
☐ par carte bancaire n° [ ][ ][ ][ ] [ ][ ][ ][ ] [ ][ ][ ][ ] [ ][ ][ ][ ]
Date d'expiration [ ][ ] / [ ][ ]
Notez ci-dessous les 3 derniers chiffres du numéro inscrit au dos de votre carte, près de la signature. [ ][ ][ ]
Date et signature obligatoires

Tout abonnement parvenu 15 jours avant la sortie du titre entrera en vigueur au numéro suivant. Conformément à la loi informatique et libertés du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en indiquant votre nom, prénom, adresse et numéro d'abonné ou de cocher ici ☐

WHO'S WHO ?

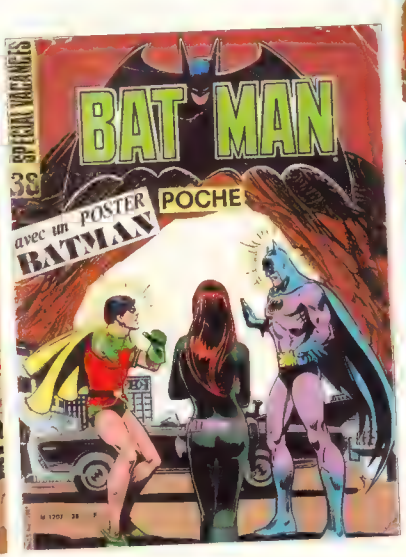
Peu connus du grand public, ils sont néanmoins des incontournables de la BD Américaine

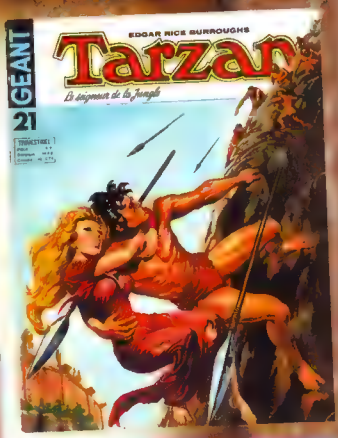
BERNA
SUPERMAN

EN 1985, DC COMICS PUBLIA LA LISTE DES 50 PERSONNES LES PLUS IMPORTANTES DE SON HISTOIRE [1]. DANS LE LOT, ON TROUVAIT BERNARD TROUT, RÉDACTEUR EN CHEF DE SAGÉDITION. PENDANT DES DÉCENNIES, IL A PARTICIPÉ À LA TRADUCTION EN FRANCE DE SUPERMAN, BATMAN, DU FANTÔME OU TARZAN. RENCONTRE.

Ses premiers mots sont hésitants. *"Oh. Si vous saviez..."*. En une fraction de seconde, je me dis que, comme de nombreux pionniers de la BD, il va m'expliquer tout ça est loin pour lui. Mais non ! Au contraire. Ému, il s'exclame : *"Si vous saviez comme cela me fait plaisir de pouvoir parler comics !"* Bernard Trout, 86 ans, n'a rien perdu de sa passion ! Presque 8 décennies de lecture et de collection ! Plus de 40 ans à traduire et à éditer de la BD française, italienne ou américaine. Mais l'ex-directeur de Sagédition, celui qui veilla longtemps à la destinée de Superman en France, n'a pas perdu le feu sacré. Dans son enfance, il est nourri à coups d'épisodes du Fantôme et d'un curieux surhomme, Yordi : *"C'était comme ça qu'Ettore Carozzo, le responsable de la Sage (futur Sagédition) traduisait Superman. Parce qu'à l'époque utiliser un nom en anglais était impensable. Alors, il s'est inspiré du prénom d'un ami Espagnol, Jordan, devenu Jordi puis Yordi pour respecter la prononciation. Tout cela, je l'ai appris après. À l'époque je n'étais que lecteur. J'avais deux passions. Je lisais les illustrés pour la jeunesse, comme Jumbo. Et puis je dévorais les journaux qui parlaient des événements internationaux. Ce n'était pas de mon âge mais cela me captivait."* Si bien que le jeune Bernard se destine à la diplomatie. Ses études vont dans ce sens, il pratique bien sûr les langues étrangères. Et c'est là que la BD va le rattraper : *"Ma mère travaillait pour Cino Del Duca et les éditions Mondiales, qui publiaient beaucoup de titres. À la Libération, j'ai commencé à traduire des textes pour lui. Et puis un jour j'ai eu la surprise de voir une jeune femme venir frapper à ma porte, me proposer du travail pour la société de Carozzo. J'ai compris plus tard que c'était Del Duca qui leur avait donné mes coordonnées. Ce boulot ne payait pas bien et je crois que m'envoyer un autre éditeur était une manière pour lui d'éviter que je demande une augmentation !"* Bernard Trout se met à travailler de plus en plus pour les deux branches du groupe de Carozzo, la Librairie Moderne et la Sage, qui formeront plus tard Sagédition. *"Quand j'étais enfant, j'étais fana des aventures du Fantôme du Bengale, dessiné par Ray Moore. Après la guerre, je me suis retrouvé à le traduire. C'est vrai qu'en voyant l'envers du décor, j'ai perdu un peu de mon affection pour les bandes dessinées, surtout quand je voyais que certaines personnes de la profession n'y connaissaient rien, ne s'y intéressaient que pour l'argent. Moi qui m'y intéressais depuis l'enfance, je voyais l'autre côté."* La société va devenir sa vie. Au point d'ailleurs qu'il épousera plus tard la fille de son patron. La Sagé/Sagédition, c'est l'un des berceaux de Superman en VF. Mais pendant des années ce sera surtout un secret bien gardé : *"À cause de la grosse histoire de 1949 [2], de la censure, franchement opposée aux personnages américains, on n'osait pas publier une revue portant le nom de Superman. D'ailleurs, dans les années 1960, on avait trouvé un arrangement pour le publier d'abord en partenariat avec une société Belge nommée Interpresse. C'était une manière de contourner la censure française. Et puis un jour les gens de DC Comics nous ont demandé pourquoi nous ne le faisions pas directement. Et puis la censure avait un peu lâché prise. C'est à ce moment-là seulement que l'on a osé publier un magazine Superman. On faisait aussi Batman. Cependant, il faut dire que si ces revues étaient rentables, elles n'ont jamais connu un succès énorme chez nous. Mais d'autres choses marchaient très bien, comme, par exemple, la revue de Rintintin. Superman ne marchait pas aussi bien que les héros Marvel chez Lug. Par contre, ils avaient beaucoup plus de problèmes avec la censure. J'avais d'excellentes relations avec Marcel Navarro, chez eux, qui m'expliquait qu'ils étaient obligés de retoucher beaucoup plus que nous."* Bernard Trout participe également à l'aventure du "Centre d'études des littératures d'expression graphique", la première structure en France à regrouper les lecteurs de BD. Bernard Trout y côtoie des gens comme Francis Lacassin ou Alain

RD TROUT
DE LA VF





Resnais, participe aussi à la rédaction de ***Giff-Wiff***, la première revue d'étude consacrée à la BD. Au fil du temps le traducteur grimpe les échelons chez Sagédition, devient responsable éditorial. Les BD éditées par la société se reconnaissent souvent à un signe distinctif : elles ne sont en couleurs qu'en partie, alternant avec des pages en noir et blanc : *"C'était surtout une question d'économie. On rognait sur les coûts."* Rédacteur en chef de Sagédition, ce n'est pas de tout repos. Bernard Trout rédige aussi tous les articles d'intérêt général, les jeux. Et il y a toujours, la censure : *"Une fois par an j'allais au ministère de la Justice, en raison de la loi de 1949. Et en général, je m'y faisais un peu engueuler. Un jour, on m'a reproché de publier Tarzan en m'expliquant qu'il était un peu zoophile! Toute ma vie, je m'en souviendrai! Traiter Tarzan de zoophile!... Le vrai problème est survenu un jour où l'on avait publié dans Tom & Jerry, une BD anglaise,* The Claw, *sur un homme invisible. Ils ont trouvé que cela n'avait rien à voir avec Tom & Jerry. On a reçu un recommandé et on a enlevé* The Claw." Parfois le quotidien de Sagédition réserve des surprises plus heureuses : *"Un jour j'ai vu arriver dans le bureau un Américain. Il travaillait pour DC Comics, il était en vacances en France avec sa famille et s'était dit que l'on serait peut-être d'accord pour leur faire découvrir Paris. Bien sûr que j'étais d'accord! C'est comme cela que j'ai fait la connaissance du dessinateur Joe Kubert et de ses enfants, qui étaient très jeunes à l'époque."* Plus tard il se pare d'une autre casquette. En parallèle de ses activités éditoriales, il anime une chaire d'histoire de la bande dessinée à l'université de la Sorbonne. Dans les années 1980, cependant, le marché des kiosques s'épuise. Et ce sont les Transformers qui vont porter l'estocade à Sagédition : *"Nous avions la licence des BD Transformers. Le dessin animé était diffusé à la télé, il y avait les jouets... Et un grand quotidien national nous a proposé un partenariat pour glisser des exemplaires de la BD dans son tirage. C'était un coup énorme ! Et malgré tout cela, la revue des Transformers a été un échec. Je me suis dit que, si même dans ces conditions, cela ne marchait pas, il fallait arrêter. En plus la Sagédition venait de connaître un redressement fiscal. J'ai préféré arrêter avant que les choses empirent. Depuis j'ai entendu parler des tirages en kiosque des éditeurs actuels et je ne sais vraiment pas comment ils font pour tenir !"* Sorti du monde de l'édition, Bernard Trout reste un passionné de BD (et aussi de cinéma). Il vit entouré d'illustrés, de cassettes et de DVD. Il y a quelque temps, il a fait le ménage : *"J'avais beaucoup d'originaux mais ça prenait une place dingue. J'ai préféré les vendre et garder les périodiques, comme ça, j'ai les histoires entières !"* Parce qu'en fin de compte, même si c'est un pionnier, Bernard Trout conserve l'étincelle qui fait de lui un lecteur toujours jeune ! Souhaitons à tous les lecteurs de comics d'arriver à cet âge vénérable en ayant conservé un tel feu sacré.

"En 1949, on n'osait pas publier une revue nommée Superman!"

X.F.

[1] *Fifty Who Made DC Great*, DC Comics Inc.,1985.
[2] La loi du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse créa une commission de surveillance aux avis obtus sur ce qu'il convenait de publier ou pas.

QUICKIES

60 JOURS SUR LA PLANÈTE COMICS EN 4 PAGES

MASKS II

La série *Masks* de Dynamite, sorte de crossover unissant la plupart de ses justiciers "urbains" basés dans les années 1930 ou 1940, revient pour une saison 2. Elle sera écrite cette fois par Cullen Bunn (*Deadpool, Magnéto*). D'après l'éditeur, encore plus de personnages seraient impliqués, cette fois.

COMIXOLOGY FAIT SAUTER LE DRM

La plateforme de BD numérique a décidé de proposer aux éditeurs qui le désirent la possibilité de se passer des DRM, c'est-à-dire les protections visant à limiter l'accès à la lecture. De fait, pour les éditeurs qui le décideront, les lecteurs pourront maintenant stocker les BD achetées sur leur disque dur.

BAT-ILLIMITÉ

On pensait la gamme Batman pleine à craquer, mais DC lui ajoute deux nouvelles séries illimitées à l'automne. *Gotham Academy* s'intéresse à la jeunesse dorée de la ville de Batman et à un campus visiblement plein de secrets. C'est co-écrit par Becky Cloonan et Brendan Fletcher, dessiné par Karl Kerschl. Plus étrange encore, *Arkham Manor*, par Gerry Duggan (*Deadpool, Nova*) et Shawn Crystal (*Wolverine and the X-Men*) repose sur le fait que l'asile d'Arkham est hors-service et qu'il faut trouver un nouvel endroit pour enfermer les criminels. Comme un certain manoir, par exemple.

SPIDER-MAN

L'INVASION DES ARAIGNÉES ?

Après un fructueux relaunch de *Spider-Man* puis de *Spider-Man 2099* et dans la perspective de *Spider-Verse*, grande saga de l'automne qui devrait en théorie utiliser TOUTES les variantes connues de *Spider-Man*, Marvel fait feu de tout bois en multipliant les projets liés au tisseur de toile. D'abord il y a un préambule à *Spider-Verse*, la minisérie *Edge of Spider-Verse*, dont chaque numéro se déroulera sur une terre alternative différente. C'est *Spider-Man Noir* qui ouvre le bal, réuni avec ses créateurs David Hine et Fabrice Sapolsky (Richard Isanove s'occupant des dessins). Gerard Way (*Umbrella Academy*) ou Jason Latour (*Winter Soldier*) collaboreront aux autres épisodes qui nous feront découvrir des versions inédites. Par exemple une justicière arachnéenne qui n'est autre que la Gwen Stacy d'une autre réalité. En parallèle de *Spider-Verse*, Spider-Woman va également retrouver son propre titre (par Dennis Hopless et Greg Land), dont les premiers épisodes seront profondément liés au crossover. Mais ce n'est pas tout. Plusieurs miniséries seront lancées dans le sillage de l'événement, comme *Scarlet Spiders* (au pluriel). Ce récit de Mike Costa et Paco Diaz racontera des aventures la version *Ultimate* de Jessica Drew, du *Scarlet Spider* moderne (Kaine) et enfin de *Spider-Man*... Ben Reilly. En clair le titre utilisera les principaux clones de Peter Parker pour une mission spéciale, liée à ce point commun. La mini-série *Spider-Verse Team-Up* (trois épisodes) verra Christos Gage utiliser des combinaisons improbables (par exemple un Spidey vieillard, Ben Reilly et Spider-Ham), avec différents artistes. Vous avez intérêt à aimer les araignées...

BATGIRL RÉINVENTÉE

APRÈS LE DÉPART DE GAIL SIMONE DE LA SÉRIE, DC COMICS A DÉCIDÉ DE REFONDRE LA SÉRIE *BATGIRL*. PAS DE CHANGEMENT D'HÉROÏNE, C'EST TOUJOURS BARBARA GORDON, MAIS ELLE EST REPENSÉE POUR CORRESPONDRE À UN PUBLIC FÉMININ MODERNE, AVEC UNE COMBINAISON MOINS MOULANTE. C'EST FINALEMENT ASSEZ PROCHE DU COSTUME DE LA SÉRIE TV DES SIXTIES MAIS EN PLUS FONCTIONNEL. BARBARA A L'AIR PLUS JEUNE ET S'ÉLOIGNE DE LA POITRINE DÉLIRANTE DE LA PLUPART DES SUPER-HÉROÏNES. ON EST PLUS PROCHE DE FANTÔMETTE !

NEMO DORT ENCORE

C'est une tuerie ! Plus de 100 dessinateurs de comics (parmi lesquels Michael & Laura Allred, Gabriel Bá, Stephen Bissette, Mark Buckingham, John Cassaday, Dean Haspiel, J.G. Jones, Roger Langridge, Brendan Leach, David Mack, Fábio Moon, Paul Pope, Joe Quinones, Paolo Rivera, Bill Sienkiewicz, J.H. Williams III...) participent à *Little Nemo: Dream Another Dream*, un album hommage à la BD de Winsor McCay. Ça sort en novembre aux USA, ce sera (quand même) dans les 100 $ mais cet ouvrage promet (si on en juge par les pages déjà diffusées) d'être un beau monument d'inventivité.

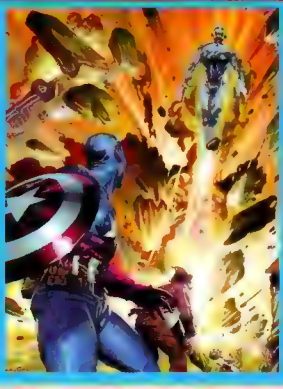
TARANTINO SE FAIT ZORRO

Gros coup pour Dynamite, qui vient de mettre sur pied une série réunissant Django (le cow-boy noir de Quentin Tarentino) et Zorro ! Et pour l'occasion, le cinéaste écrit l'histoire, co-scénarisée par Matt Wagner, avec la supervision de Reginald Hudlin (qui avait écrit l'adaptation de ***Django Unchained*** pour Vertigo). Si vous avez aimé le comic-book dérivé du film, ce match au sommet est fait pour vous !

TOUT À L'ÉGOÛT

Après avoir collectionné les prix et avoir connu un succès international mérité, *Mon Ami Dahmer*, de Derf Backderf (publié en France chez Çà et Là), va avoir une suite, annoncée pour l'automne 2015 en Amérique. *Trashed* racontera la vie de ce tueur après sa scolarité, au moment où il devenit éboueur.

ULTRON A LA RAGE

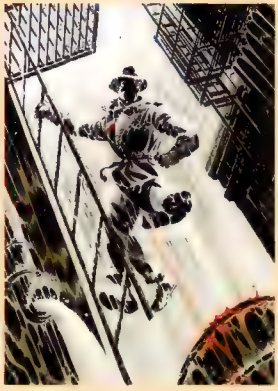


MERCATO POUR CYCLOPS

N'ayant apparemment signé que pour les premiers épisodes de la série ***Cyclops***, Greg Rucka passe la main, remplacé par John Layman (***Chew***). Ce qui est intéressant c'est qu'il y a quelques mois, Layman s'était retiré de l'écriture de la série ***Batman Eternal*** chez DC, en disant vouloir se concentrer sur du creator-owned. Il faut croire que c'était une manière polie de dire au revoir à l'éditeur. Le gag ? Greg Rucka quitte le titre en parlant de se concentrer sur du creator-owned et sur ces romans. C'est contagieux, on dirait !

NEW YORK 2014 ?

Après que Boom ait mis la main sur la licence des aventures de Jack Burton, il y a quelques mois, tout le monde guettait la suite logique. Ça n'a pas traîné : un autre film associé à l'acteur Kurt Russell, *Escape From New York* (*New York 1997* en VF) se retrouve dans l'escarcelle du petit éditeur de comics. Le film de John Carpenter avait déjà fait l'objet d'un comic-book il y a 12 ans, *Snake Plissken Chronicles*. La nouvelle série de Boom débutera en décembre prochain aux USA, elle sera écrite par Christopher Sebela et, si aucun artiste n'a été annoncé pour l'instant, l'éditeur a la bonne idée d'avoir demandé une couverture à Tim Bradstreet. Mucho macho !



SMELLS LIKE...

On connaît la fascination de Dynamite pour les héros orientés pulp. Après le Shadow ou encore Green Hornet, la dernière recrue est... le Spirit. Le label loue en effet les droits de la création de Will Eisner, bien décidé à marquer un grand coup pour les 75 ans du personnage.

ILS SONT FOUS CHEZ IDW

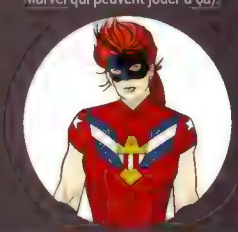
Dans la série "on aura tout vu en comic-book", IDW fait très fort cet été en annonçant des projets assez incroyables. Le premier est une minisérie *Star Trek/Planet of the Apes : The Primate Directive*, qui verra le Capitaine Kirk et son équipage débarquer sur la Planète des singes (ah, on vous avait prévenu !). Et dans la même veine, on aura droit à *Teenage Mutant Ninja Turtles / Ghostbusters*, sans oublier un *Angry Birds/ Transformers* ! L'éditeur vient aussi de récupérer la licence des *Garbage Pail Kids*, plus connus chez nous sous le nom des *Crados*. La BD est annoncée pour 2015 et devrait impliquer différents auteurs indés. Pour l'instant seul Peter Bagge a été nommé. Ces projets délirants vont sans doute se révéler indispensables. À côté de ça, l'annonce de la parution d'un comic-book dérivé de la série télévisée *Orphan Black* est presque conventionnelle.

LE TRIO MYSTÈRE

Les séries liées au Phantom Stranger et à Pandora n'ont pas trouvé leur public. Mais avec *The Question*, ces personnages tordent l'architecture de l'occulte et de l'histoire de l'univers DC. D'où l'idée d'arrêter les deux titres pour les remplacer par un seul, *Trinity of Sin*, dans lequel le trio est obligé de s'unir (malgré des philosophies diamétralement opposées). J.M. DeMatteis, Yvel Guichet et Jason Gordon tenteront d'imposer ces personnages qui ont peut-être trop joué les mystérieux.

CERCLE OBSCUR

Il ne se passe pas trois ans sans qu'Archie Comics planche sur une relance de ses antiques super-héros. Normal.
Dans le lot ils ont quand même le Shield, le personnage qui a inspiré Captain America !
Mais souvent l'éditeur est resté dans le gentil, convaincu qu'il fallait viser un public d'enfants. La nouvelle mouture est le reflet des changements éditoriaux de la firme ces dernières années. Fort du succès relatif du Fox, Archie Comics lance donc un sous-label, Dark Circle, où, en plus de nouvelles aventures du Fox de Dean Haspiel et Mark Waid, on trouvera aussi le Black Hood de Duane Swierczynski (*Moon Knight*) et Michael Gaydos (*Alias*). Le Shield, le premier héros patriotique, revient aussi, dans une série écrite par Adam Christopher et Chuck Wendig et dessinée par Wilfredo Torres. Mais, surprise, cette fois le personnage est une femme (et oui, il n'y a pas que Thor et Marvel qui peuvent jouer à ça).



LE MARTEAU QUI NE PASSE PAS

Les comics Marvel ont quelques soucis... en Russie. Ils sont publiés et traduits là-bas depuis quelques années par la société Egmont, qui vient de recevoir des mises en garde du gouvernement qui trouve qu'un épisode des Avengers fait l'apologie de la violence. Objet du délit ? Le héros Russe Vanguard, que Marvel continue de représenter avec une faucille et un marteau, comme à l'époque de l'URSS (il faut dire qu'il a été créé à ce moment-là). Une situation semblable est déjà connue dans certains pays où la représentation de la croix gammée est interdite, obligeant les éditeurs à corriger les dessins... même quand il s'agit de Captain America en train de casser la figure à Crâne Rouge. En même temps, le Russe Vanguard n'apparaît pas souvent dans les histoires de Marvel et le problème pour Egmont sera ainsi vite réglé.

LE NOUVEAU VISAGE DE WONDER WOMAN

Finch, avec sa femme Meredith au scénario. C'est un changement radical d'ap-

l'univers DC (elle croisera par exemple la Justice League ou Swamp Thing).

puisque le *Batman : Dark Knight* du même Finch était lui aussi riche en guest-stars. Après une interview où l'artiste expliquait qu'il ne définirait pas Diana comme féministe, les réactions ont été démesurées, les sites de fans et même certains médias traitant le dessinateur de sexiste et oubliant un peu vite que... dans la même interview il la définissait comme une femme forte et surtout que Meredith Finch aura aussi son mot à dire. Et ceux qui connaissent Meredith savent qu'elle n'est pas précisément une femme soumise. C'est une des rares fois de sa carrière que Wonder Woman sera scénarisée par une autre femme.

L'AVALANCHE IMAGE

Le torrent de nouveautés se poursuit chez Image. Douze nouvelles séries sont annoncées d'ici le printemps 2015 chez l'éditeur qui continue de jouer la diversité. Et il y a du beau monde dans les crédits. Rick Remender (*Fear Agent*) et Sean Murphy (*Punk Rock Jesus*) font équipe pour *Tokyo Ghosts*, qui se déroule dans New Los Angeles en 2189. *Valhalla Mad* est signé Joe Casey (*Sexe*) et Paul Maybury, avec les dieux qui reviennent sur la Terre mais ne reconnaissent pas vraiment les lieux. Jeff Lemire (*Trillium*) fait équipe avec Dustin Nguyen (*Batman, American Vampire*) pour *Descender*, une histoire de SF où les androïdes sont interdits. Warren Ellis retrouve Declan Shalvey, son compère de *Moon Knight*, pour *Injection*. Marian Churchland (*John Prophet*), Claire Gibson et Sloane Leong produisent *Under Mountains*, John Arcudi (*BPRD*) et James Harren (*BPRD* également) sont au travail sur *Rumble*. Ray Fawkes (*Batman : Eternal, Constantine*) scénarise et illustre *Intersect*, une série qui revendique l'influence de *Twin Peaks*. Tom Neely et Keenan Marshall Keller sont les auteurs de *The Humans*. Gabriel Hardman (*Planète des Singes*) et son épouse Corinna Bechko créent *Invisible Republic*. Becky Cloonan et Andy Belanger annoncent *Southern Cross*, Ivan Brandon (*Wolverine, Men of War*) et Nic Klein (*Captain America, Thor*) sont à l'œuvre sur *Drifter*, enfin Kurt Busiek (*Astro City*) et le dessinateur Ben Dewey lancent *Tooth and Claw*, décrite comme les séries *Conan, Game of Thrones* et *Kamandi* qu'on aurait passées dans le même mixeur.

media buzz

LA TRINITÉ FAIT SENSATION

Le Comic-Con de San Diego reste l'endroit rêvé pour dévoiler les premières images des films de comics à venir. Cette année, Warner et Marvel Studios se tiraient encore la bourre pour savoir qui ferait le plus le "buzz". D'après les sondages, cette année, c'est le partenariat DC/Warner qui a marqué les esprits avec le premier extrait de *Batman v Superman : Dawn of Justice*. La vidéo (qui a depuis fuité en ligne) montre Batman dans une armure semblable à celle portée dans le *Dark Knight Returns* de Frank Miller, face à un Superman aux yeux rouges. Mais les deux héros ne sont pas les seuls à être les vedettes du panel : Gal Gadot a enfin dévoilé son costume de Wonder Woman. La belle Amazone fait penser aux spartiates de *300*... aussi réalisé par Zack Snyder ! En revanche, aucune annonce sur les futurs films de la firme. Pourquoi ? Après tout, ce n'est peut-être pas utile, quand un acteur comme Jason Momoa (Khal Drogo de *Game of Thrones*) a presque confirmé son rôle d'Aquaman et que Dwayne "The Rock" Johnson continue d'alimenter les rumeurs de sa participation dans *Shazam*... Le film *BvS* ne sortira pas avant 2016 et DC peut encore créer l'événement au prochain Comic-Con de San Diego en dévoilant sa Justice League...

LES HÉROS SE BOUSCULENT SUR LA CW

L'avantage d'avoir deux séries de super-héros cohabitant dans le même [illegible] c'est qu'on peut les faire se croiser. Les productions de Arrow et The Flash ont d'ores et déjà annoncé leurs crossovers. La CW compte bien surfer sur cette spécialité de l'histoire de Flash débordera sur les événements d'Arrow pour l'épisode 8 des deux séries. On peut plus tôt dans l'épisode 4 de The Flash, Felicity Smoak rendra visite à son beau-père Barry Allen. Or [illegible] épisode verra la naissance de Firestorm, en tout cas sous son identité civile : Ronnie Raymond, interprété par Robbie Amell. Le premier ennemi de Stephen Amell, alias Arrow, Deathstroke en sera par le seul héros en vedette à pointer son nez : Dinah Drake, Ted Grant alias Wildcat (?), Ronnie Raymond, se liera d'amitié avec Laurel. Le grand vilain a été annoncé au Comic-Con : il sera Al Ghul (interprété précédemment par Liam Neeson dans *Batman Begins*). Flash verra s'agrandir sa galerie de lascars : Weatherby Miller (Frances Bean) sera Captain Cold et le Héros Flash sera Hunter Zolomon (la fin de la saison 1).

COURT MAIS BON

Complètement par surprise, Deadpool a fait sensation sur le net, quelques jours après le Comic-Con. Il y a quelques années, Tim Miller a été engagé pour réaliser le film *Deadpool*, avec Ryan Reynolds dans le rôle-titre. Les deux hommes ont filmé un bout d'essai pour convaincre le studio. La suite, on la connaît. Tu les as Wolverine et de Green Lantern (pour Reynolds), un rôle-titre et la violence du scénario ont freiné ce projet. Mais voilà, la magie du net a fait que le court-métrage s'est retrouvé en ligne, et en HD ! On ne sait pas d'où vient la fuite et si la vidéo sera disponible très longtemps. En tout cas après l'avoir visionnée, on espère que la Fox relancera le projet.

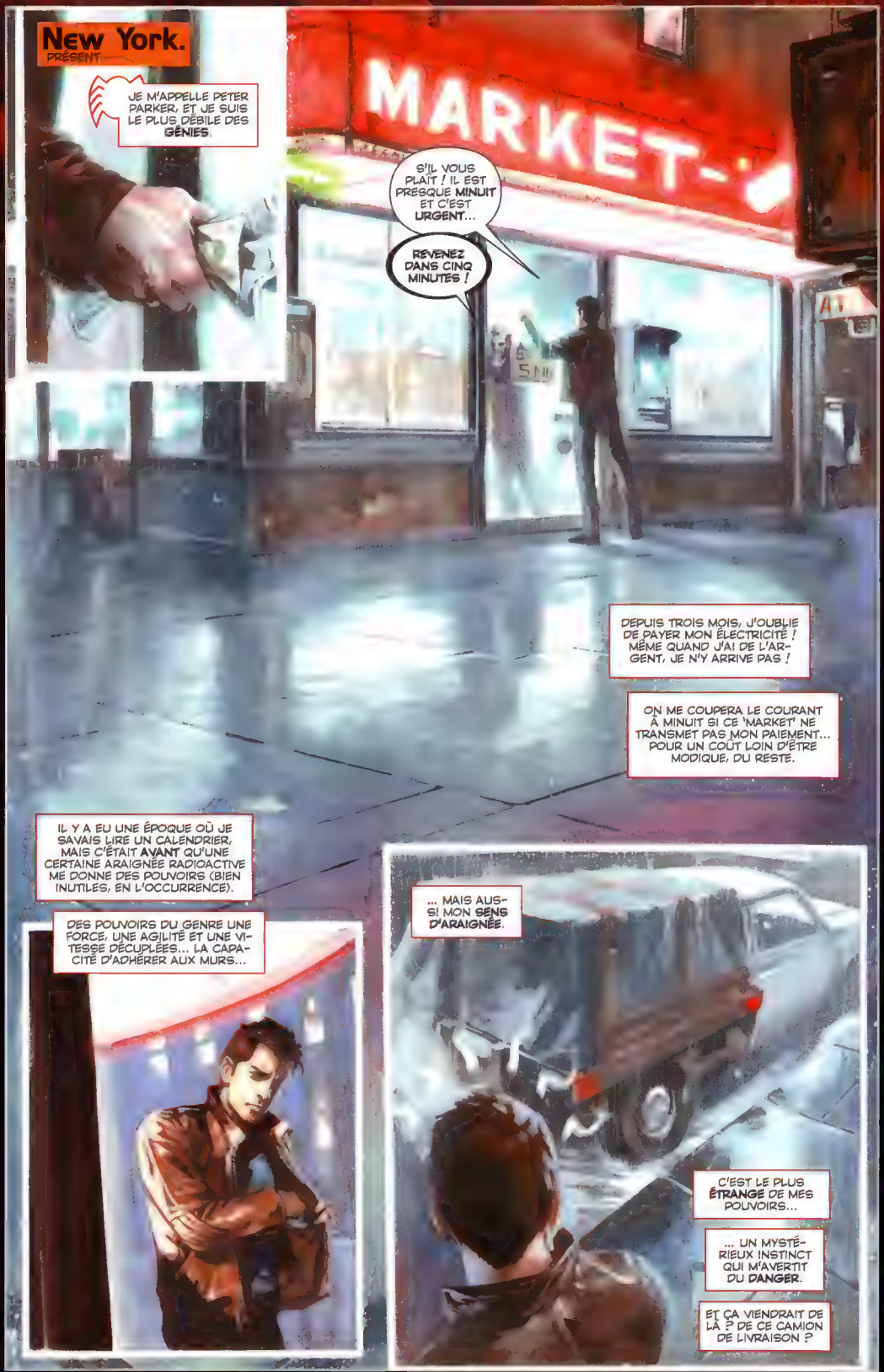
FOURMIS ET ROBOTS

Ça y est, Ant-Man a trouvé un nouveau réalisateur. Edgar Wright, qui était [illegible] d'Edgar Wright, c'est Peyton Reed (réalisateur de *Yes Man*, *Down with Love*...) qui reprend le flambeau. Entre-temps, Patrick Wilson (le Nite-Owl de *Watchmen*) a quitté le navire pour cause de "planning". Evangeline Lilly a confié qu'elle interpréterait Hope Van Dyne, la fille de Hank Pym (l'original Ant-Man) et Janet Van Dyne (la Guêpe). Quand à Corey Stoll (*House of Cards*), il jouera pourquoi pas Yellow Jacket qui sera le vilain du film ? Du côté des rumeurs, on a enfin la première photo de Ultron. Le dessin est le chef d'œuvre animé de robots créés par Tony Stark. N'ayant pas la même notion de paix que son créateur, le robot se rebellera et déclenchera son courroux sur les héros. Pour l'épauler dans sa conquête du monde, il pourra compter sur Quicksilver, la Sorcière Rouge et Vision ! En outre, Iron Patriot débarquera dans ce second volet, interprété par Paul Bettany alias la voix de J.A.R.V.I.S. dans la trilogie *Iron Man*. Marvel Studios ne nous montrera qu'un nouveau film dans son planning, *Gardiens de la Galaxie*, à sortir en juillet 2017. Légère déception pour ceux qui attendaient Doctor Strange ou encore Black Panther.

MARVEL GRAPHIC NOVELS : SPIDER-MAN - FAMILY BUSINESS
Auteurs : Mark Waid, James Robinson, Werther Dell'Edera, Gabriele Dell'Otto

En librairie dès le 10 septembre 2014

PREVIEW


New York.
PRÉSENT
JE M'APPELLE PETER PARKER, ET JE SUIS LE PLUS DÉBILE DES GÉNIES.
MARKET
S'IL VOUS PLAÎT ! IL EST PRESQUE MINUIT ET C'EST URGENT...
REVENEZ DANS CINQ MINUTES !
DEPUIS TROIS MOIS, J'OUBLIE DE PAYER MON ÉLECTRICITÉ ! MÊME QUAND J'AI DE L'ARGENT, JE N'Y ARRIVE PAS !
ON ME COUPERA LE COURANT À MINUIT SI CE 'MARKET' NE TRANSMET PAS MON PAIEMENT... POUR UN COÛT LOIN D'ÊTRE MODIQUE, DU RESTE.
IL Y A EU UNE ÉPOQUE OÙ JE SAVAIS LIRE UN CALENDRIER, MAIS C'ÉTAIT AVANT QU'UNE CERTAINE ARAIGNÉE RADIOACTIVE ME DONNE DES POUVOIRS (BIEN INUTILES, EN L'OCCURRENCE).
DES POUVOIRS DU GENRE UNE FORCE, UNE AGILITÉ ET UNE VITESSE DÉCUPLÉES... LA CAPACITÉ D'ADHÉRER AUX MURS...
... MAIS AUSSI MON SENS D'ARAIGNÉE.
C'EST LE PLUS ÉTRANGE DE MES POUVOIRS...
... UN MYSTÉRIEUX INSTINCT QUI M'AVERTIT DU DANGER.
ET ÇA VIENDRAIT DE LÀ ? DE CE CAMION DE LIVRAISON ?

TIENS..
LA DEVISE DU MOMENT À NEW YORK : DU KRASH, LA LESSIVE PRÉFÉRÉE DES AMÉRICAINS.
J'AI LU UN ARTICLE... C'EST TRÈS FACILE À VOLER PARCE QUE PERSONNE NE SONGE À METTRE SOUS CLÉ UN PRODUIT DE GRANDE CONSOMMATION...
... DU COUP, DES GROSSISTES ILLÉGAUX L'ACHÈTENT PAS CHER AUX VOLEURS ET LA REVENDENT AUX BOUTIQUES DE QUARTIER.
ÇA N'EXPLIQUE PAS POURQUOI MON SENS D'ARAIGNÉE M'ALERTE.
KLAK
AH.
VOILÀ POURQUOI.
CES TYPES NE BOSSENT PAS POUR UPS ET NE VONT PAS APPRÉCIER QUE J'AIE JETÉ UN ŒIL À LEUR MARCHANDISE.
ÇA RESSEMBLE À LA FOIS OÙ LE VAUTOUR S'EST RETROUVÉ ACCRO AUX LAXATIFS.
MAIS...
... ÇA RESTE UN CRIME.

MARVEL GRAPHIC NOVELS : SPIDER-MAN - FAMILY BUSINESS
Auteurs :
Mark Waid, James Robinson, Werther Dell'Edera, Gabriele Dell'Otto

En librairie dès le 10 septembre 2014

PREVIEW

MARVEL GRAPHIC NOVELS : SPIDER-MAN - FAMILY BUSINESS
Auteurs : Mark Waid, James Robinson, Werther Dell'Edera, Gabriele Dell'Otto

En librairie dès le 10 septembre 2014

PREVIEW

HÉÉÉ !
AU NOM DE MONSIEUR PROPRE, ARRÊTEZ !
PETIT CONSEIL !
AU LIEU D'INVESTIR DANS DES SUPER FLINGUES, APPRENEZ DONC À VISER !
ON M'ÉCOUTE JAMAIS.

MARVEL GRAPHIC NOVELS : SPIDER-MAN - FAMILY BUSINESS
Auteurs : Mark Waid, James Robinson, Werther Dell'Edera, Gabriele Dell'Otto

En librairie dès le 10 septembre 2014

PREVIEW

MARVEL GRAPHIC NOVELS : SPIDER-MAN - FAMILY BUSINESS
Auteurs : Mark Waid, James Robinson, Werther Dell'Edera, Gabriele Dell'Otto

En librairie dès le 10 septembre 2014

PREVIEW

AAAAAHH !
SNIFFF
"BRISE DE PRINTEMPS" ? JE PRÉFÈRE "PINS DES FORÊTS". JE VAIS DEVOIR VOUS...
SPEEYOW
SPEEYOW SPEEYOW
SPEEYOW SPEEYOW
ENCORE MON SENS D'ARAIGNÉE ? POURTANT, CES TYPES SONT DES MINABLES ! OÙ EST LE...

MARVEL GRAPHIC NOVELS : SPIDER-MAN - FAMILY BUSINESS
Auteurs : Mark Waid, James Robinson, Werther Dell'Edera, Gabriele Dell'Otto

En librairie dès le 10 septembre 2014

PREVIEW

MARVEL GRAPHIC NOVELS :
SPIDER-MAN -
FAMILY BUSINESS
Auteurs :
Mark Waid, James
Robinson, Werther
Dell'Edera, Gabriele
Dell'Otto

En librairie dès
le 10 septembre 2014

PREVIEW

ET PAS DE BLAGUES SUR 'L'ARGENT BLANCHI', D'ACCORD.
ENCORE MON SENS D'ARAIGNÉE ? POURTANT IL N'EST PAS ENCORE MINUIT ! JE PEUX ENCORE Y ARRIVER ! JE PEUX ENCORE...
... PAYER MA...
... FACTURE...
DÉSOLÉ.
C'EST UNE SCÈNE DE CRIME.
MAIS...
DÉGAGEZ.
MAIS...
... HEU...
... MFF...
BON.

MARVEL GRAPHIC NOVELS : SPIDER-MAN - FAMILY BUSINESS
Auteurs : Mark Waid, James Robinson, Werther Dell'Edera, Gabriele Dell'Otto

En librairie dès le 10 septembre 2014

PREVIEW

Le féminisme et la vierge de fer

Depuis des décennies une certaine conscience sociale s'installe de plus en plus dans les comics. Et c'est bien. Mais la revendication féministe est-elle réellement mieux servie par les héroïnes qui semblent le plus l'incarner ? Ce n'est pas si sûr. En tout cas pas dans les actes.

Une récente conversation de David Finch s'apprêtant à reprendre la série de Wonder Woman a mis le feu aux poudres. En annonçant que son épouse et lui n'insisteraient pas sur le côté féministe du personnage, il a déclenché une averse de lamentations scandalisées. Oui mais... Quand est-ce que Wonder Woman s'est réellement montrée féministe ? Dans les épisodes actuels de Brian Azzarello, où elle est surtout occupée à gérer ses liens familiaux avec les dieux de l'Olympe ? Pas vraiment. Azzarello aura surtout eu le mérite de ne pas le dire dans une interview, mais il s'est intéressé à un autre angle. Comme finalement de nombreux scénaristes, hommes ou femmes, de la série. Pour remonter à un épisode où Wonder Woman s'intéresse au traitement des femmes, à l'égalité des sexes, à l'équité des salaires ou à d'autres choses de ce genre... Il faut vraiment remonter loin. Wonder Woman est un paradoxe dans le sens où elle incarne des valeurs qu'elle ne défend pas réellement au jour le jour. D'ailleurs, une déesse grecque élevée sur une île d'amazones est-elle ce qui se fait de mieux pour représenter la femme moderne ? Et c'est là le problème majeur. Bien souvent la femme dans les comics est totalement déconnectée de la réalité. C'est le cas aussi pour bon nombre de héros masculins (Wolverine ne représente pas réellement la condition humaine dans sa normalité). Mais enfin, quand même, dans le tas, on arrive à voir passer un Peter Parker ou quelques autres personnages du même cru qui témoignent d'un quotidien réel ou tout au moins crédible. Seulement voilà, quand on ressort les principales figures reconnues du féminisme dans les comics, on tombe sur un os. La plupart d'entre elles sont des héroïnes de nature mythique. Des femmes fortes, donc. C'est appréciable. Mais des femmes dont le discours, y compris féministe, est à des années-lumière d'un début de réalité. Wonder Woman va régulièrement y aller à coups de "*Par Héra, mes sœurs, montrons au monde des hommes de quoi nous sommes capables.*" Et encore quand elle parle de cette manière, c'est bien souvent aux autres amazones. À plusieurs époques de la série, le "monde des hommes", ça veut dire l'Occident. Tirez-en les conclusions que vous voulez mesdames, si vous vivez dans ce "monde", il semblerait plus équitable de le considérer comme le "monde des mortels". Chez Marvel, la Valkyrie (récemment revue dans la série *Defenders*), Thundra ou d'autres, s'enfoncent dans le même discours. Au plus fort de la libération de la femme, Val ponctuait ses dialogues avec les hommes d'un "espèce de cochon mâle" bien caricatural. Et Xéna, adaptée chez Dark Horse (mais empruntant il est vrai le même discours qu'à la TV) n'a guère fait mieux. Et Red Sonja ? Marada la Louve ? Pareil. Alors bien sûr, la plupart d'entre elles ont un lien avec l'antiquité. Mais on remarquera que c'est vers elles qu'on se tourne pour évoquer le sujet. Cela ne veut pas dire que toutes les femmes dans les comics disent n'importe quoi. Prenez Jean Grey, Tornade ou quelques autres... Leurs dialogues sont normaux. La caricature ne survient que lorsqu'on arrive dans un rapport de force où la supériorité de l'homme pourrait être remise en question. Jean Grey est normale. Oui. Jusqu'à ce qu'elle devienne Phénix et parte dans un phrasé bien familier de femme puissante et donc caricaturale. Et là meilleure manière de s'en rendre compte est d'intervertir les rôles. Quels hommes, dans les comics, sont capables d'utiliser un discours identique mais inversé ? En général on tombe sur quelqu'un comme Hercule, chez les Avengers, considéré comme un aimable bouffon et très officiellement ridiculisé. Le féminisme est le plus souvent incarné par une vierge guerrière qui donne dans l'excès (et l'Angela de Marvel semble bien partie pour suivre la même route). La seule qui ait réellement revendiqué quelque chose sur ce terrain-là, c'est Power Girl (et encore, selon le ou la scénariste). Elle a un sale caractère mais elle le revendique. Dans *JSA #39*, quand on le lui fait remarquer, elle rétorque : "*Si j'étais Power Man, que j'étais têtue, bornée et colérique, si je n'acceptais pas l'autorité, personne ne s'en étonnerait.*" Et c'est vrai. Mais c'est visiblement une des seules à en être consciente, à mettre en abyme la caricature. Le féminisme dans les comics passe-t-il forcément par l'exagération, plus que par le témoignage ? Pas forcément. De ce côté-là, des personnages comme la nouvelle Ms. Marvel sont une bouffée d'air frais. L'apport de l'héroïne n'est pas exclusivement le fait d'introduire une rare musulmane dans la BD américaine. Mais aussi de nous décrire une jeune femme normale (Kamala Khan) dans son quotidien, qui n'est pas une princesse guerrière ou une valkyrie ayant forcé sur le café. Kamala Khan est, par son réalisme, l'équivalent féminin d'un Peter Parker, un témoin de son temps et de la place de la femme dans la société. On serait tenté de dire que c'est un féminisme concret, là où les guerrières outrancières en viennent trop souvent à décrédibiliser le propos.

Xavier Fournier

TM & © 2014 MARVEL - All Rights Reserved TM & © 2014 DC Comics - All Rights Reserved

LES PRODUITS OFFICIELS DES HÉROS QUE VOUS AIMEZ !

Tee-shirts, Sweat-shirts, Casquettes, Bonnets, Ceintures, Robes de Chambre, Coussins, Sets de Cuisine, Mugs, Sacoches et Goodies sont sur : www.legendicon.com

Retrouvez notre actualité et des cadeaux sur www.facebook.com/legendiconfan et twitter !

Un nouveau film d'animation MARVEL

MARVEL

AVENGERS CONFIDENTIAL

LA VEUVE NOIRE ET LE PUNISHER

Deux super-héros légendaires.

Deux forces que rien ne peut arrêter.

Une nouvelle aventure extraordinaire !

En DVD le 20 août

PANINI COMICS

AVENGERS CONFIDENTIAL, BLACK WIDOW & PUNISHER © 2014 SH DTV AC BW&P PARTNERS. TOUS DROITS RÉSERVÉS. © 2014 LAYOUT AND DESIGN SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT INC. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
AVENGERS, BLACK WIDOW, AND PUNISHER TM & © 2014 MARVEL.